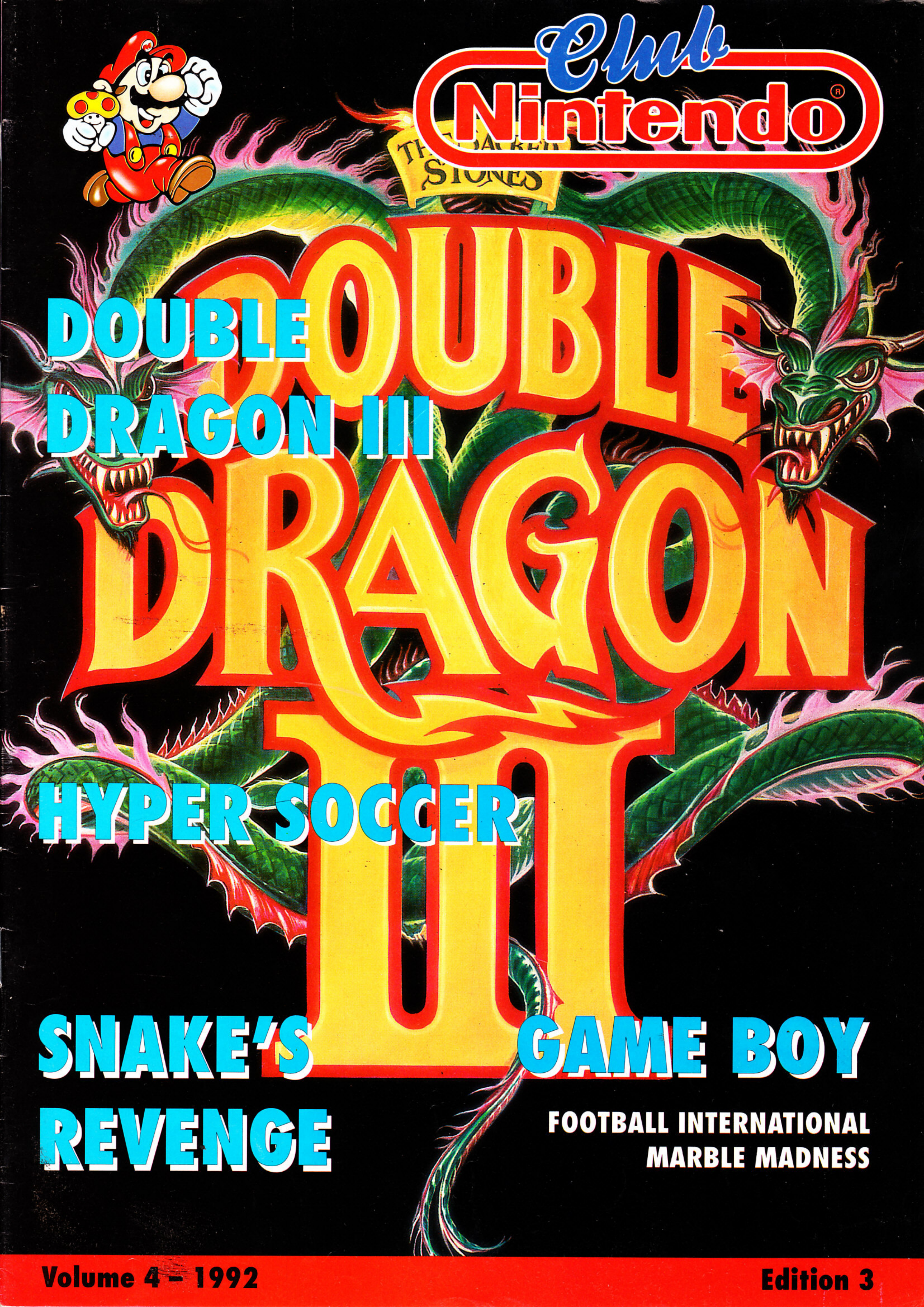

Club
Nintendo
THE SACRED STONES
DOUBLE DRAGON II
DOUBLE DRAGON III
HYPER SOCCER
SNAKE'S REVENGE
GAME BOY
FOOTBALL INTERNATIONAL
MARBLE MADNESS
Volume 4 - 1992
Edition 3

Club Nintendo®

BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, France,
SOS: (16-1) 34.64.77.55

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console NINTENDO

Je vous rappelle que le Club Nintendo est ouvert à tous ceux qui possèdent une console NES ou un Game Boy™. Pour vous inscrire il vous suffit de remplir le carton d'adhésion qui se trouve dans l'emballage de tous nos produits et de le retourner au Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex. Rejoignez nous vite si ce n'est déjà fait l'inscription est gratuite!

Série Action

- ❑ Bad Dudes
- ❑ Batman
- ❑ Blue Shadow
- ❑ Bugs Bunny Birthday Blow Out
- ❑ Burai Fighter
- ❑ Captain Planet
- ❑ Captain Skyhawk
- ❑ Crack Out
- ❑ Donkey Kong Classics™
- ❑ Double Dragon
- ❑ Double Dragon II
- ❑ **Double Dragon III**
- ❑ Dragon Ball
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Gauntlet II
- ❑ Gremlins 2
- ❑ Hunt for Red October
- ❑ Isolated Warrior
- ❑ Jackie Chan's Action Kung Fu
- ❑ Kabuki - Quantum Fighter
- ❑ **Little Nemo - The Dream Master**
- ❑ Low G Man
- ❑ Mega Man 2
- ❑ Power Blade
- ❑ Rainbow Island
- ❑ Rescue Rangers
- ❑ Rollergames
- ❑ Shadow Warriors
- ❑ Simpsons
- ❑ Snake Rattle N' Roll
- ❑ Star Wars
- ❑ Top Gun - The Second Mission
- ❑ Totally Rad



Série Stratégie

- ❑ **Adventures of Lolo 2**
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Bubble Bobble
- ❑ Dr. Mario
- ❑ **Godzilla**
- ❑ Kickle Cubicle
- ❑ Solstice
- ❑ Tetris



Série Sport

- ❑ Blades of Steel™
- ❑ Days of Thunder
- ❑ Goal
- ❑ **Hyper Soccer**
- ❑ Jack Nicklaus Championship Golf
- ❑ Kung Fu
- ❑ **Lunar Pool**
- ❑ Punch-Out!!™
- ❑ Road Fighter
- ❑ Skate or Die
- ❑ Ski or Die
- ❑ Super Off Road
- ❑ Super Spike V'Ball
- ❑ Track & Field II
- ❑ Turbo Racing
- ❑ World Cup
- ❑ WWF Challenge

Série Aventure

- ❑ Adventure of Link
- ❑ Battle of Olympus
- ❑ Blaster Master
- ❑ A Boy and His Blob
- ❑ Chevalier du Zodiaque
- ❑ Dragon's Lair
- ❑ Faxanadu™
- ❑ Legend of Zelda™
- ❑ Maniac Mansion
- ❑ Mission Impossible
- ❑ New Ghostbusters 2
- ❑ Rad Gravity
- ❑ Shadowgate
- ❑ Snake's Revenge
- ❑ Super Mario Bros.™
- ❑ Super Mario Bros. 2™
- ❑ Super Mario Bros. 3™
- ❑ Swords & Serpents

A Venir

Adventure Island II
Four Player Tennis
High Speed
Hook
Mega Man 3
NES Open Golf Tournament
Terminator II

Game Boy

- ❑ The Amazing Spiderman
- ❑ Balloon Kid™
- ❑ Batman
- ❑ Blades of Steel
- ❑ Boulder Dash
- ❑ Boxxle
- ❑ Bubble Bobble
- ❑ Bubble Ghost
- ❑ Bugs Bunny
- ❑ Burai Fighter Deluxe
- ❑ Burger Time Deluxe
- ❑ Castlevania
- ❑ Chase HQ
- ❑ Choplifer II
- ❑ Double Dragon
- ❑ **Double Dragon II**
- ❑ Dr. Mario
- ❑ Duck Tales™
- ❑ Dynablaster
- ❑ F-1 Race
- ❑ **Football International**
- ❑ Fortified Zone
- ❑ Fortress of Fear
- ❑ Gargoyle's Quest
- ❑ Gauntlet II
- ❑ Ghostbusters 2
- ❑ Golf
- ❑ Gremlins 2
- ❑ Hunt for Red October
- ❑ Hyper Lone Runner
- ❑ Kung Fu Master
- ❑ **Marble Madness**
- ❑ Mercenary Force
- ❑ Motocross Maniacs
- ❑ Navy Seals
- ❑ Nemesis
- ❑ Othello
- ❑ **Pacman**
- ❑ Paperboy
- ❑ Q*Bert
- ❑ Radar Mission
- ❑ Rescue of Princess Blobette
- ❑ Revenge of the Gator
- ❑ Robocop
- ❑ R Type
- ❑ Side Pocket
- ❑ The Simpsons
- ❑ Skate or Die
- ❑ Sneaky Snakes
- ❑ Snoopy's Magic Show
- ❑ Solomon's Club
- ❑ Super Mario Land™
- ❑ Super RC Pro-Am
- ❑ Teenage Mutant Hero Turtles
- ❑ Tennis™
- ❑ WWF Superstars

A Venir

Adventure Island
Caesars Palace
Hook
Kid Icarus
Mega Man World
Metroid II
Terminator II
Trax

ACHETEZ vos consoles et jeux Nintendo en France pour qu'ils soient compatibles avec le codage de votre téléviseur, qui est en Secam. Assurez-vous que les produits que vous achetez portent le sceau de qualité Nintendo. Tout produit ne portant pas ce sceau peut gravement endommager votre matériel et vous ferait perdre le privilège de la garantie Nintendo.



LETTRE DE SUPER MARIO

Ce numéro est le troisième depuis que nous avons modifié la couverture du magazine Club Nintendo, et il semble que notre nouvelle maquette ait rencontré un accueil très favorable! Continuez à envoyer ces lettres qui arrivent par milliers: c'est l'un des aspects les plus agréables de mon travail que de recevoir et de lire vos commentaires sur le magazine!

Ce numéro vous présente davantage de jeux très excitants avec, en tête d'affiche, "**Double Dragon III**". Non seulement cette aventure vous permet de jouer à deux en simultané, mais elle comporte également toute une série de nouvelles techniques de combat et des graphismes tout à fait étonnants! Allez vite lire les quatre pages que nous avons consacrées à ce super jeu!

Mais ce n'est pas tout! Nous avons également préparé pour vous six pages de trucs et astuces très intéressants ainsi que des cartes fantastiques pour "**Snake's Revenge**" et "**Mission Impossible**". Nous savons qu'il est difficile de jouer contre un espion caché, et nous espérons que cela va vous donner un bon coup de main!

D'autres nouveaux jeux NES sont présentés dans ce numéro, y compris la récente version de Lolo (qui mérite bien son nom de "**Adventures of Lolo 2**") une nouvelle aventure absorbante de "**Little Nemo — The Dream Master**", une simulation de course automobile ("**Road Fignter**") et un jeu de billard du futur ("**Lunar Pool**"). Pour couronner le tout, il y a "**Hyper Soccer**", qui est de loin le meilleur jeu de football auquel nous ayons jamais joué!

Vous trouverez également votre habituelle sélection des nouveaux jeux pour Game Boy™. Celui que vous attendiez tous, Hulkster, arrive enfin sur votre compagnon de jeu préféré, avec "**WWF Superstars**". Vous découvrirez aussi le brillant "**Marble Madness**", et une version incroyable de "**Gauntlet II**". Nous n'avons pas oublié les classiques tels que "**Pacman**" et "**Football International**". Cela fait longtemps que nous voulions une simulation de football sur Game Boy™ ... ne la manquez à aucun prix!

Une dernière nouvelle: préparez-vous pour le prochaine numéro qui, en plus de la présentation de tous les nouveaux jeux, sera consacré à la nouvelle console Super NES! Dois-je en dire plus?...

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tél: 02/478.92.08

Sommaire

REVUE DES TITRES

Game Boy

TRUCS ET ASTUCES

LE COIN DES JOUEURS



Lunar Pool™


Faites la queue pendant la pause...

LE BILLARD DU FUTUR!

Même les plus ardents fanatiques du jeu du 9 n'ont jamais expérimenté une table de billard comme celle-ci! "Lunar Pool" reprend les régles de base du billard américain, les transforme et ajoute quelques épreuves...

A VOUS DE JOUER!

Le défi proposé par "Lunar Pool" exige une grande adresse et un jugement aigu. Il ne suffit pas de frapper la boule de choc aussi fort que possible en espérant réussir au mieux... la finesse et le doigté sont aussi importants que la précision!

Les règles sont simples - vous devez faire disparaître dans les poches tout ce qui se trouve sur la table sauf naturellement la boule de choc. Le nombre de boules et de poches varie de table en table, comme vous vous en apercevrez sans doute par vous-même...

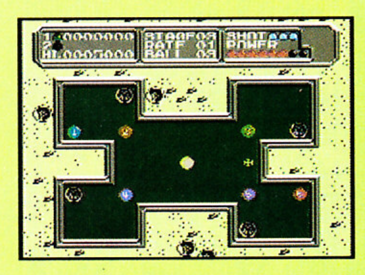
Une nouvelle option de "Lunar Pool" vous permet de modifier le niveau de "friction", déterminant ainsi la manière dont la boule va tourner. Une friction élevée fait s'arrêter la boule plus rapidement tandis qu'une friction faible la fait tourner pendant quelque temps!

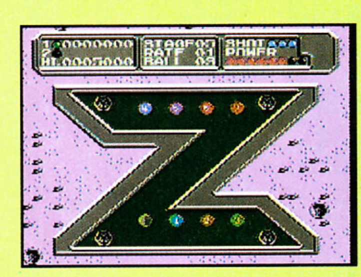
DE L'AMUSEMENT EN PERSPECTIVE

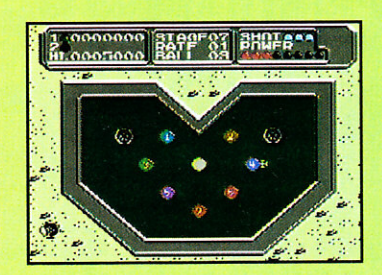
Soixante tables fantastiques vous sont proposées; certaines sont pleines de défis et d'originalité alors que d'autres sont plus ordinaires. Vous pouvez défier un ami ou l'ordinateur ou bien vous entraîner tout seul: quel que soit votre choix, l'intérêt reste frais et stimulant tout au long de la partie.

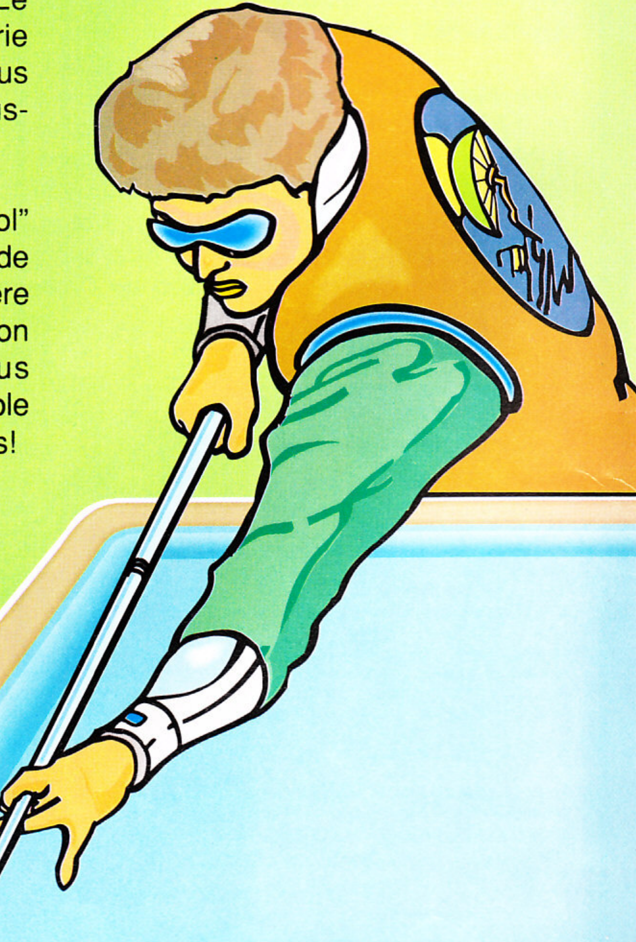

La précision est souveraine, aussi vous faut-il penser à l'avance!

Bizarre ou quoi?!


Une friction élevée est recommandée ici!


Il faut un certain entraînement pour faire correctement rebondir la bille sur les bandes.


Une "mise en blouse" lente est hautement recommandée ici!





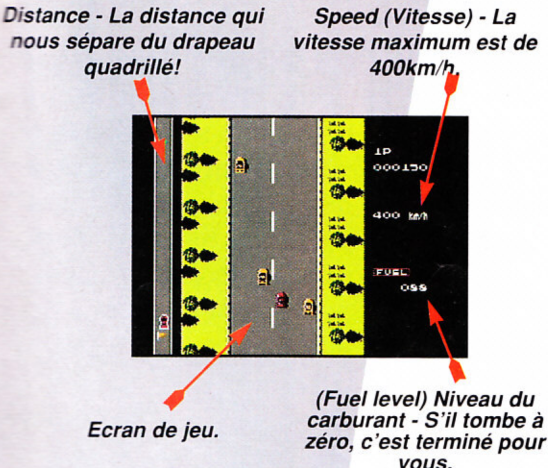
ROAD FIGHTER™

Faites vrombir vos moteurs!

Préparez-vous à vivre des moments palpitants sur les circuits de ce classique des jeux d'arcade spécialement converti pour votre console préférée! Quatre épreuves vous attendent. Attachez votre ceinture, mettez le contact et apprêtez-vous à mettre la gomme!

Destruction du moteur

Vous rencontrez beaucoup d'obstacles dans ces courses pleines de suspense et de rebondissements. Les voitures adverses, dont certaines essaient de vous bloquer le passage, sont omniprésentes, tandis que les taches d'huile, les obstacles et les camions peuvent, en cas de contact, vous causer d'importants dommages! Si vous entrez en collision avec une autre voiture, vous dérapez et seul un conducteur très expérimenté peut s'en sortir sans partir dans les décors...



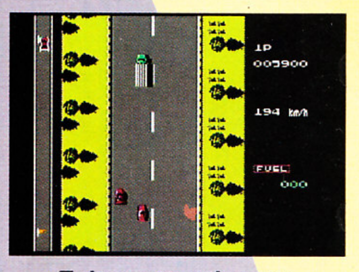
Les quatre épreuves...

ZONE RESIDENTIELLE
La route est à peine sinueuse et reste constamment bien large dans cette première course-prologue; cela vous permet de vous familiariser avec votre voiture, alors donnez-vous à fond! Si vous pouvez effectuer la plus grande partie de la course sans encombre, Konami Man fera une rapide apparition, vous gratifiant de 1000 points!

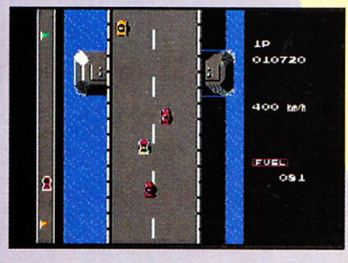
PONT
La seconde épreuve se dispute sur une ligne droite, mais attention aux taches d'huile et aux barrières!

LA CORNICHE DU BORD DE MER
Avec seulement deux voies et des virages en épingle à cheveux, la corniche du bord de mer est un circuit dangereux! Restez autant que possible dans l'un des deux couloirs et faites très attention à ne pas partir en dérapage!

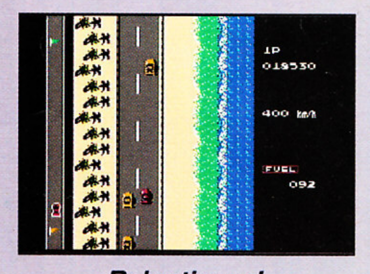
CIRCUIT DE MONTAGNE
Ce circuit difficile est peut être large mais il y a beaucoup de virages dangereux à négocier. Et ce n'est pas tout, car le nombre des obstacles s'accroît aussi de manière impressionnante!



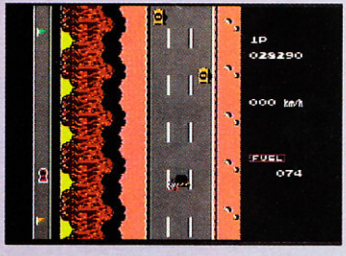
Faites attention au camion qui se trouve près de la fin de cette épreuve!



Décrochez la voiture bonus!



Ralentissez!



Faites attention aux obstacles!



Vous rappelez-vous les adorables Lolo et Lala? Vous rappelez-vous le règne diabolique du Roi de Eggerland? Et comment vous serait-il possible d'oublier certains des écrans les plus énigmatiques que vous puissiez imaginer! Et bien vous l'avez deviné, ils sont de retour dans la suite de cette histoire fantastique qui mérite bien son nom de "The Adventures of Lolo 2"!

Lolo 2, c'est 2 fois plus de plaisir et 2 fois plus d'action!

Le Roi de Eggerland s'est réellement surpassé cette fois-ci, en capturant tous les habitants de la terre natale de Lolo et en les emprisonnant dans ses donjons noirs et lugubres.

Lorsque Lolo et Lala reviennent de leurs aventures dans le château hanté, ils trouvent le roi diabolique qui les attend avec un nouveau défi et encore plus déplaisant.

Il défie Lolo d'entrer dans sa tour et dans son château et d'y voyager à travers ses noirs corridors qui sont considérablement plus traîtres que le château hanté ne l'était! Pour s'assurer que Lolo ne triche pas, il exile Lala et la retient captive dans son château. C'est là qu'elle doit rester pendant que Lolo voyage seul à travers les écrans difficiles et remplis d'embûches où le danger rôde à chaque tournant...



Le démarrage...





Utilisez les ennemis à votre avantage!



Châteaux et Tours...

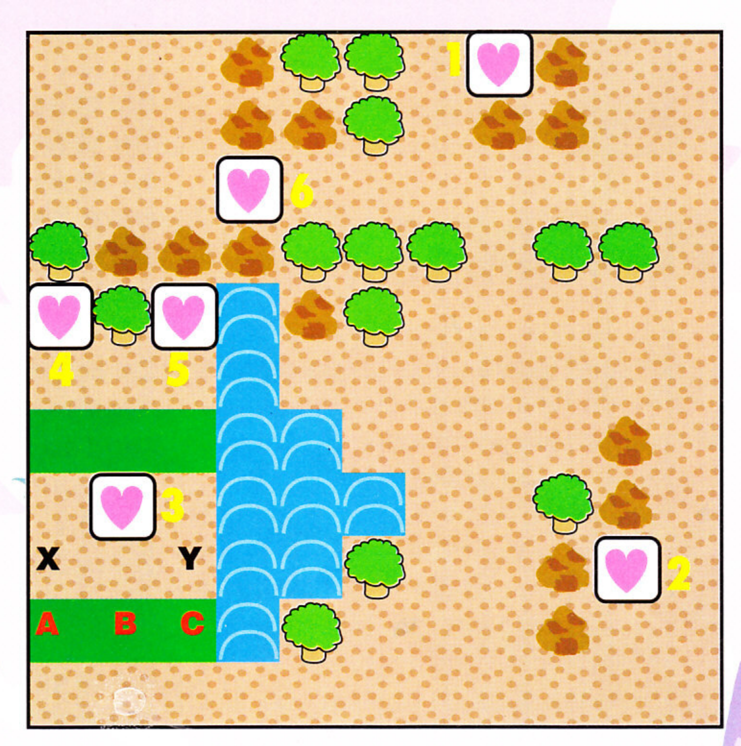
Lolo 2 est très similaire au numéro 1: même style de graphismes, même présentation. Cependant, les énigmes, les problèmes et les labyrinthes sont tous nouveaux et diaboliquement difficiles à surmonter. Cela fera les délices de tous les connaisseurs de casse-têtes qui ont impatiemment attendu son retour!

Guidez Lolo avec soin à travers les dix niveaux, chacun d'eux étant constitué de cinq pièces différentes. Le long du chemin, vous rencontrerez beaucoup deserviteurs restés fidèles au Roi. Ils vous sont hostiles et vous rendront la tâche bien difficile, car les semblables de Medusa, Gol et Alina exercent leurs pouvoirs sur Lolo.


L'aide est à portée de la main

Tandis que vous vous frayez un chemin, vous devez considérer chaque mouvement que vous faites avec beaucoup d'attention, car une seule erreur peut s'avérer très coûteuse! Vous pouvez utiliser les Emeraudes et les Coeurs pour vous protéger de vos adversaires. N'hésitez pas à ramasser les Coeurs; ils vous donneront certains pouvoirs qui vous aideront dans votre mission. Une fois que vous avez réuni tous les Coeurs et retiré le trésor du coffre, vous pouvez passer au niveau suivant, où d'autres épreuves et tribulations attendent notre adorable héros.

Pour aider Lolo dans sa mission, nous vous proposons une solution pour l'un des niveaux du début. Espérons que cela sera utile!



Réunissez les Coeurs marqués 1 et 2.

Poussez les blocs A et C sur les positions X et Y.

Poussez B vers la droite et ramassez le Coeur 3.

Répétez la manoeuvre sur les blocs ci-dessus et ramassez les Coeurs 4 et 5.

Ramassez le Coeur 6, puis retournez frapper violemment le coffre à trésor!

Obstacles et obstructions

Lolo rencontre beaucoup d'ennemis et d'obstacles au cours de ses déplacements. Voici quelques astuces pour vous aider...

Snakey

Utilisez vos pouvoirs pour le transformer en oeuf. Vous pourrez alors vous en servir comme d'un bloc ou pour traverser une rivière.

Leeper

S'il vous touche, il s'endort et ne bouge plus!

Skull

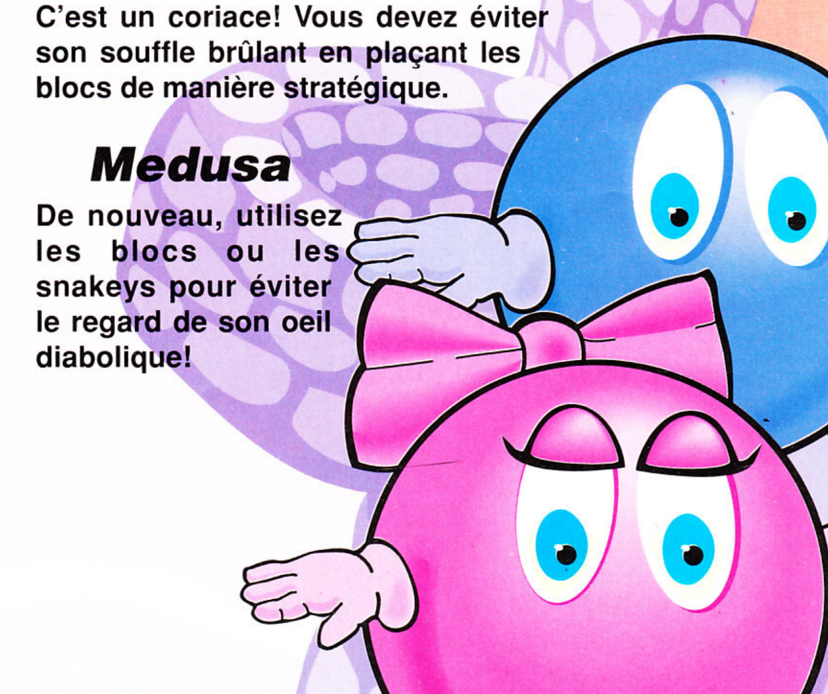
Sans danger jusqu'à ce que vous ayez réuni tous les coeurs; alors c'est l'enfer! Utilisez les blocs pour l'empêcher de s'échapper.

Gol

C'est un coriace! Vous devez éviter son souffle brûlant en plaçant les blocs de manière stratégique.

Medusa

De nouveau, utilisez les blocs ou les snakeys pour éviter le regard de son oeil diabolique!





Le combat des Titans

Bienvenue dans le monde des monstres puissants et méchants, où se livre une guerre sans merci entre les créatures préhistoriques et néolithiques; elle menace de déclencher la fin de l'univers!

Ce combat inter-galactique entre titans vous met aux prises avec les personnages les plus terrifiants du cosmos. Vous allez devoir lutter contre eux et défendre la terre d'une invasion aux proportions épiques.

Attention, cette aventure n'est pas pour les coeurs sensibles!

La guerre sur la Planète Terre!

Nous sommes en l'an 2XXX, et la Terre a reçu une déclaration de guerre de la Planète X. Un adversaire inconnu mais redoutable a envoyé une légion de monstres de l'espace pour conquérir la planète. La risposte de la Terre ne se fait pas attendre: Godzilla et Mothra sont dépéchés en mission pour défendre la planète… mais le destin ne leur est pas propice. Guidez ces monstres courageux dans les batailles qui regorgent de dangers et d'ennemis monstrueux… et mesurez-vous en combat singulier avec Ghidoro de la Planète X. Vous devez le vaincre. Le sort du monde est entre vos mains…

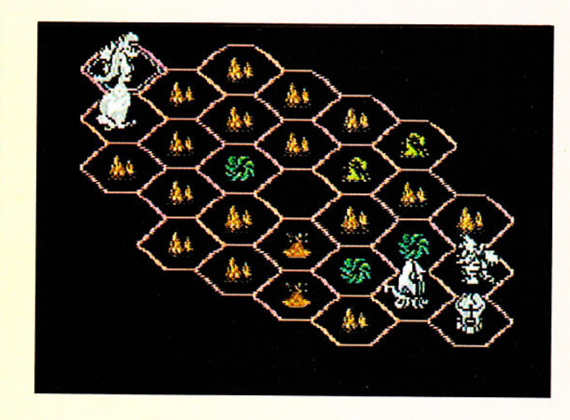


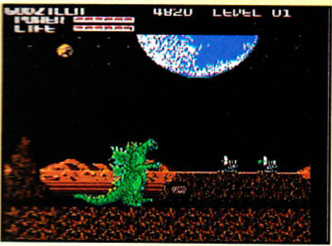
Puissance monolithique

Godzilla et Mothra sont tous deux d'immenses créatures possédant des pouvoirs impressionnants. Godzilla est un dinosaure énorme qui peut donner des coups de poing, des coups de pied et couper en morceaux tout ce qui l'entoure avec sa queue. Il dispose aussi d'un rayon laser qui lui permet de venir à bout des ennemis les plus hargneux! Mothra a la chance de voler. Son regard peut être pénétrant (oeil laser) et il possède également une poudre mortelle…

Destruction du monstre!

Le premier écran qui vous accueille est un tableau composé de sections hexagonales. Chacune d'entre elles représente un champ de bataille, et le personnage que vous avez choisi doit y combattre lorsqu'il s'y déplace ou le traverse. Votre but sur chacun de ces champs de bataille est d'atteindre le quartier général — mais vous aurez à triompher des nombreuses rencontres monstrueuses qui se trouvent entre votre cible et vous!

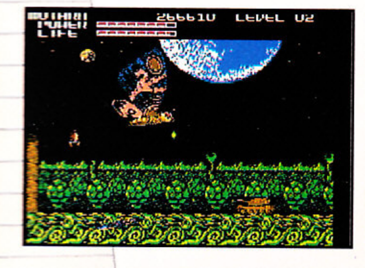




1 Le Désert
Beaucoup d'obstacles et d'armes vous attendent dans la frénésie et la furie du désert.

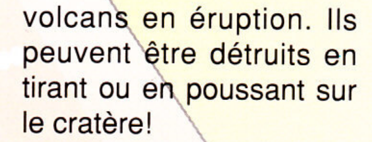


2 Sous-Espace
Utilisez tous vos pouvoirs pour venir à bout de l'étrange habitant qui s'y trouve.



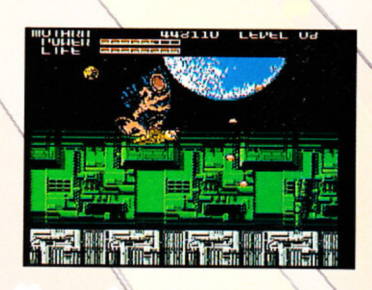
3 La Jungle
La jungle, dans laquelle vous n'allez pas trouver les plantes auxquelles vous êtes habitué, est recouverte d'obstacles et d'ennemis redoutables!

4 Le Volcan
Faites très attention en vous déplaçant parmi les volcans en éruption. Ils peuvent être détruits en tirant ou en poussant sur le cratère!



5 Mecha City
Voici une ville qui abonde en passages de terreur "haute technologie"... préparez-vous à subir un feu nourri...

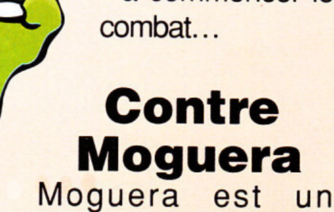




6 Quartiers Généraux
Déplacez-vous rapidement et utilisez votre pouvoir spécial pour écraser ce repaire ennemi.

La Bataille des Géants!

Une fois que vous vous êtes frayé un chemin en combattant à travers le désert et que vous avez franchi les volcans, vous aurez à vaincre l'une des créatures qui s'opposent à vous. Ces gars ont l'habitude des adversaires puissants et ne vont pas abandonner sans une lutte longue et pénible! Voici quelques-unes des astuces qui vont vous aider à commencer le combat...



Contre Moguera

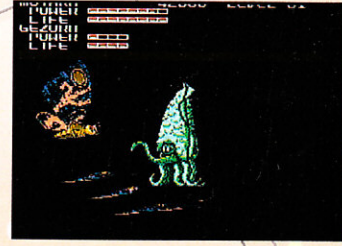
Moguera est un monstre électronique lent, mais son regard est aussi dévastateur que le plus terrible des coups de poing. Utilisez Godzilla pour venir à bout de ce monstre, en lui faisant ouvrir la voie par des attaques laser, puis de grands coups de queue.



Foncez sur Moguera.

Contre Gezora

Cette créature en forme de pieuvre bondit tout autour de l'endroit où elle se trouve et se sert de ses bras pour attraper par surprise tous les assaillants. Utilisez Mothra pour monter dessus et la saupoudrer de poudre mortelle.



Venez à bout de Gezora.

KONAMI HYPER SOCCER

Préparez-vous à entrer sur la scène du football international avec un jeu qui vous plongera dans le sport le plus populaire de la Planète! Confrontez vos talents à l'élite du football international, dans une démonstration débridée de rapidité et d'adresse où les buts font la différence!

Vous pouvez décider de défier l'ordinateur ou d'affronter un ami dans une lutte fratricide. Bien sûr, vous pouvez aussi annoncer votre participation à la Coupe du Monde, où vous rencontrerez les équipes venues de tous les coins du globe et tenterez de réaliser votre rêve: brandir la coupe la plus prestigieuse.



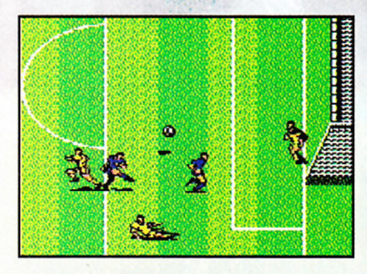
Bienvenue dans la toute dernière folie sportive qui s'est emparée de vos écrans NES! Une action continue et une tension intense sont partie intégrante de "Hyper Soccer" — rejoignez-nous pour suivre le sort des équipes françaises dans les éliminatoires!



Faites des passes précises...



Jouez sur les ailes pour créer des ouvertures...



Tirez en angle pour tenter de marquer.



Les têtes permettent de marquer des buts spectaculaires!

L'Extrême-Orient KO

La France a parfaitement réussi son premier match de la coupe. Dans la première mi-temps, les attaquants japonais soumettaient la défense française à rude épreuve par des tirs bien synchronisés. Seules les interventions héroïques du gardien de but parvenaient à empêcher les joueurs du Soleil Levant de marquer. Ce n'est qu'au cours de la seconde mi-temps que les Français faisaient vraiment basculer le match en avançant en masse et en faisant circuler le ballon avec une remarquable intelligence grâce à des passes très adroites et à des têtes impeccables. Le premier but a résulté d'un tir de corner parfaitement repris par un défenseur français monté à l'attaque qui plaça le ballon hors de portée d'un gardien complètement débordé. Transportés par les acclamations de la foule, les Français montaient à nouveau pour tenter d'augmenter leur marque. Deux tirs bombardaient les poteaux avant que le roi des buteurs français, trompant trois défenseurs à la limite de la surface de réparation, n'envoie soudain la balle voler dans l'angle supérieur de la cage, d'un coup de pied gauche!

SCORE FINAL
FRANCE 2 - JAPON 0

Les Coréens corrigés

Les Français étaient vraiment à leur plus haut niveau en abordant ce match et faisaient preuve de réelles capacités de champions. Leur véritable force était dans le milieu du terrain, où ils contrôlaient la balle avec un flegme inimitable, désorientant les Coréens qui répliquaient par des tirs imprécis. Une erreur des Coréens permit à l'ailier français de dévaler le terrain en trombe, puis de centrer par un ballon qui traversait toute la surface de réparation, avant d'être repris par une tête spectaculaire d'un des attaquants! Le gardien assistait impuissant à la trajectoire du ballon qui allait atterrir dans les filets!

Trois autres buts, moins spectaculaires mais tout aussi convaincants, ne tardèrent pas à suivre. Une tête toute en souplesse, un tir tranquille et une bonne action individuelle mirent fin aux derniers espoirs des Coréens de revenir à la marque.

SCORE FINAL
FRANCE 4 - COREE 0



Ne manquez pas de profiter des erreurs de vos partenaires!

Les USA mordent la poussière!

Grâce à des déplacements superbes et à un parfait contrôle du ballon, les Français ont remporté une victoire tout à fait logique sur leurs adversaires américains. Au début, le match fut assez serré, les deux équipes réussissant de bons tirs et des percées sans accroc. Mais un long dégagement du gardien français permettait à son milieu de terrain de se frayer sans encombre un passage à travers la défense US. Alors que seul le gardien restait à battre, une passe sur la droite était reprise par le numéro neuf français qui concluait impitoyablement. Du côté des français, la confiance était alors au zénith, et, pour augmenter la marque, ils contraignaient les Américains à reculer sans cesse. Le second but fut marqué juste avant le coup de sifflet final, lorsqu'un long tir paré par le gardien tomba dans la trajectoire d'un milieu de terrain monté en attaque qui ne laissa pas passer sa chance.

SCORE FINAL
FRANCE 2 - USA 0



Tirez en diagonale pour obtenir les meilleurs résultats!



Déplacez-vous rapidement pour réceptionner les tirs plus longs .

Trompez votre homologue adverse par un tir lobé...

Pas de match contre le Mexique

A une notable exception près, les Français avaient jusqu'ici su garder leurs buts à l'abri de tout danger, mais cela devait changer dans cette confrontation franco-américaine! Dès le départ, le rouleau compresseur français enfonçait les lignes mexicaines et le premier but ne fut pas une surprise. Un précieux ballon tiré du centre du terrain pénétrait la défense adverse et le tir lobé qui suivait prenait les joueurs mexicains complètement au dépourvu. Un autre but ne se fit pas attendre, cette fois-ci sous la forme d'une tête plongeante sur un centre assez bas, qui révélait une grande maîtrise. Les Mexicains devaient cependant revenir dans la partie en mettant à profit une erreur de la défense française. Mais lorsque le numéro neuf français marqua son troisième but en lobant le gardien par un tir de vingt mètres, la cause était définitivement entendue.

SCORE FINAL
FRANCE 3 - MEXIQUE 1



Les têtes plongeantes sont la terreur des filets!

La lutte pour la Coupe du monde ne continue qu'avec "Hyper Soccer"! Une action authentique et une foule d'options, sur le terrain et en dehors, donneront tout son sens au triomphe du vainqueur! Saurez-vous conduire votre pays vers la gloire et l'immortalité du football?

Little Nemo the Dream Master

Chaque nuit, lorsque les gens du monde entier se glissent dans leurs lits, ferment leurs yeux et se laissent entraîner par le sommeil, le marchand de sable leur rend visite...

Notre héros, Little Nemo, ne fait pas exception: en fait, ce petit garçon fait les rêves les plus bizarres, les plus colorés, et les plus passionnants que vous puissiez imaginer...

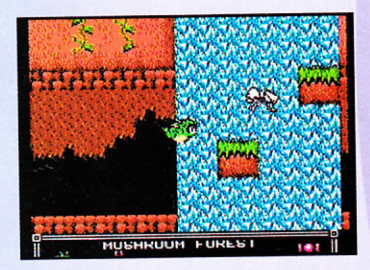
Lorsque la Princesse de Slumberland l'invite à se rendre dans son monde pour y jouer, Nemo accepte avec gratitude. Maintenant chaque nuit apporte une nouvelle aventure à notre petit ami et c'est avec un grand enthousiasme qu'il grimpe la colline boisée pour aller au lit.

La Forêt des Champignons



Assommez vos adversaires à coups de bonbons...

La Forêt des Champignons est la première excursion nocturne de Nemo dans Slumberland. Avec un sac de bonbons pour toute protection, il doit s'aventurer à travers la forêt parsemée de champignons géants et d'ennemis diaboliques, afin de trouver les clés cachées un peu partout. Ces clés sont hyper importantes car elles permettent d'ouvrir les portes du sommeil...

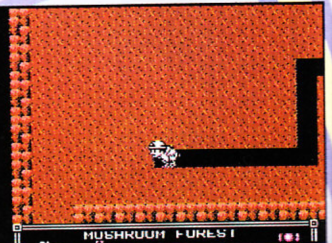


Passez par dessus les chutes au moyen de sauts appropriés

Tout d'abord, Nemo rencontre Flip, qui lui donne quelques conseils amicaux pour l'aider sur son chemin. Utilisez les champignons géants pour atteindre les zones les plus élevées du niveau où sont cachées quelques-unes des clés. Pour sauter vraiment très haut, trouvez une grenouille et amadouez-la avec quelques bonbons. Une fois que vous avez réuni les clés, frayez-vous un chemin dans la terre et cherchez la taupe. En vous servant de ses talents, vous pourrez fouiner et découvrir un hall secret dans lequel vous attend un 1-up.

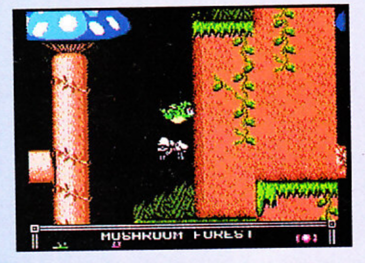


Les sauts de la grenouille viennent à point



Creusez profondément pour obtenir les objets utiles

Maintenant, cherchez dans le jardin souterrain la grenouille qui vous permettra d'aborder les chutes. Une fois que vous êtes parvenu à leur sommet, utilisez la grenouille ou le lézard pour obtenir la dernière clé qui s'y trouve cachée. Le moment est venu de vous diriger vers la fin du niveau et la porte du réveil.



Laissez-vous tomber de tout votre poids sur les ennemis pour les vaincre

Le Jardin Fleuri



Le pouvoir de voler est une chose merveilleuse!

Le Jardin Fleuri peut paraître un endroit agréable, mais il s'y cache toutes sortes de dangers que Nemo doit éviter s'il veut atteindre sain et sauf la fin du niveau. Certains ennemis que nous n'avons pas rencontrés jusqu'à présent secréteront une nuisance parmi les plantes et les fleurs du jardin, mais Nemo devrait bien s'en tirer en faisant preuve de prudence, de réflexion et avec l'aide des bonbons.

Lorsque vous atteignez la première étendue d'eau, plongez et nagez jusqu'au fond. Vous y rencontrerez Oompi qui vous donnera quelques astuces pour terminer le niveau.

Une fois de retour, vous devez vous frayer un chemin vers l'arbre géant. En route, vous rencontrerez des serpents qui ne sont pas particulièrement amicaux

mais si Nemo saute au-dessus de leurs têtes, ils ne poseront pas trop de problèmes. Lorsque vous rencontrez le gorille, donnez-lui quelques bonbons et remontez vers l'arbre en faisant très attention d'éviter les fourmis volantes et les serpents. Si vous êtes rapide, le gorille peut dévorer les ennemis pour vous, si vous ne vous hâtez pas, ils vous feront du tort.

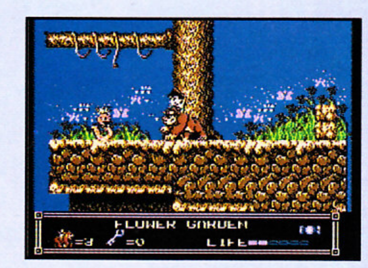
Une fois que vous avez atteint l'arbre, vous devez y grimper pour vous emparer de la clé et du lézard qui attend pour vous aider...

Durant votre ascension, vous devez faire attention aux graines mortelles qui tombent. La meilleure manière d'éviter ces gousses dangereuses est de vous tenir immobile et d'attendre qu'elles tombent droit vers vous; déplacez-vous alors pour les éviter et continuez votre escalade. Une fois parvenu sur la cime, prenez la clé et en passant du gorille au lézard, redescendez vers le sol. Allez en arrière vers la gauche jusqu'à ce que vous atteignez le petit passage d'entrée et allez-y. Une fois dans la caverne, vous rencontrerez une abeille qui, lorsqu'elle aura été amadouée, permettra à Nemo de voler! Prenez la clé volez en haut et sortez de la caverne mais assurez-vous de prendre des pauses fréquentes car vous ne pouvez voler que sur de courtes distances! Réunissez toutes les clés et découvrez alors la petite mare qui vous conduira à une caverne cachée ou vous découvrirez une autre clé et un 1-up. Vous continuez votre exploration sous-marine en plongeant dans le grand étang voisin où vous trouverez un passage secret vous donnant accès à la dernière zone du niveau.

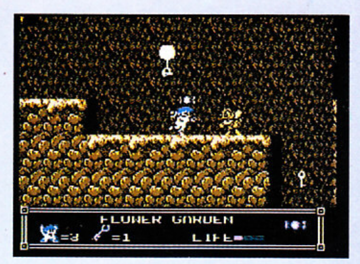
Une fois de retour dans le jardin, vous rencontrerez un lézard. Sautez dessus et frayez-vous un chemin vers le dernier arbre. En utilisant la même technique que ci-dessus, grimpez à l'arbre, prenez la dernière clé puis dirigez-vous vers la porte...



Faites un tour dans le jardin



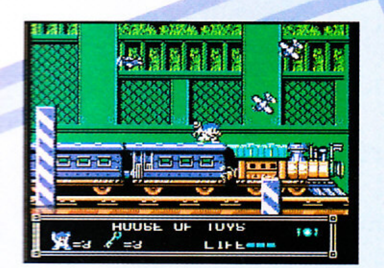
Faites attention aux serpents!



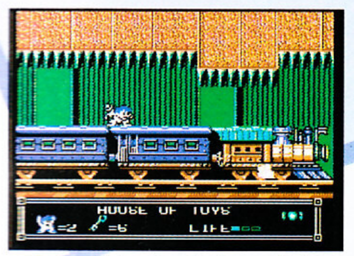
Evitez les graines de lion mortelles et prenez les clés

La maison des Jouets

Sur le niveau 3, Nemo se retrouve dans la maison des Jouets: il doit prendre un train pour la traverser. Certains jouets sont dangereux et Nemo doit être assez rapide s'il veut profiter de sa promenade. Apprenez quelles sont les meilleures parties de la maison afin d'éviter les dangers que vous rencontrez.



Laissez le train supporter la tension!



Evitez à tout prix les pointes qui tombent

La Mer de la Nuit

Pour pénétrer les secrets de ce niveau, vous avez besoin de sympathiser avec certains crustacés, et de sonder les profondeurs de la mer, afin de découvrir toutes les clés, ainsi qu'une caverne secrète qui vous donnera un 1-up très apprécié. Prenez garde aux parties épineuses des cavernes sinon vous terminerez de façon très pénible...

Les excursions nocturnes de Little Nemo vous tiendront éveillé pendant des heures. Au total, le jeu comprend huit aventures exaltantes et colorées, remplies d'action grandiose et de personnages inhabituels. Vous ne vous ennuierez pas une minute entre la Forêt des Champignons et le Pays des Cauchemars. Assurez-vous de ne pas vous coucher trop tard!



Plongez dans une aventure sous-marine!



Le crabe vous permettra de fouiller la terre



Les cavernes sont extrêmement peu sûres



Nom: Dinelli Nelusco
Pays: Italie
Age: 10 ans
Jeux préférés: Knight Rider, Tetris, SMB, Super Off Road.
Meilleurs scores: J'ai terminé Super Off Road et Duck Tales™ .
Centres d'intérêts: La mer, les bateaux et le dessin.
Ambitions: Devenir mécanicien de la marine.



Nom: Fernando Fernandez Dias
Pays: Espagne
Age: 15
Jeux préférés: Super Mario Land, les Simpsons et TMHT.
Meilleurs score: J'ai terminé Super Mario Land, TMHT, WWF et les Simpsons.
Centres d'intérêts: Jouer avec mon Game Boy™ et au football.
Ambitions: Travailler pour Nintendo.



Nom: Augustin Nancy
Pays: France
Age: 6 ans
Jeux préférés: Zelda 1, Zelda 2, Mega Man 2, SMB 2.
Meilleurs scores: J'ai fini SMB en 1 heure et Zelda 2 en 2 jours.
Centres d'intérêts: Les jeux Nintendo, la musique.
Ambitions: Devenir une vedette pop.



Nom: Billy Anantha Moerman
Pays: Hollande
Age: 12 ans
Jeux préférés: WWF, les Simpsons et TMHT 2
Meilleurs scores: J'ai fini SMB 3, Blue Shadow, Rescue Rangers. Egalement TMHT 2 en 4 jours!
Centres d'intérêts: Jouer avec les jeux Nintendo, dessiner, faire de la boxe, jouer au bowling.
Ambitions: Travailler pour Nintendo, devenir pilote et posséder tous les jeux Nintendo du monde!



Nom: Stefanie et Cecily Bauer (jumelles)
Pays: Autriche
Age: 12 ans
Jeux préférés: SMB 1, 2 et 3, Kid Icarus.
Meilleurs scores: J'ai fini Kid Icarus, Duck Tales™ en trois jours.
Centres d'intérêts: Jouer avec ma NES, écrire.
Ambitions: Travailler pour Nintendo et posséder tous les jeux.



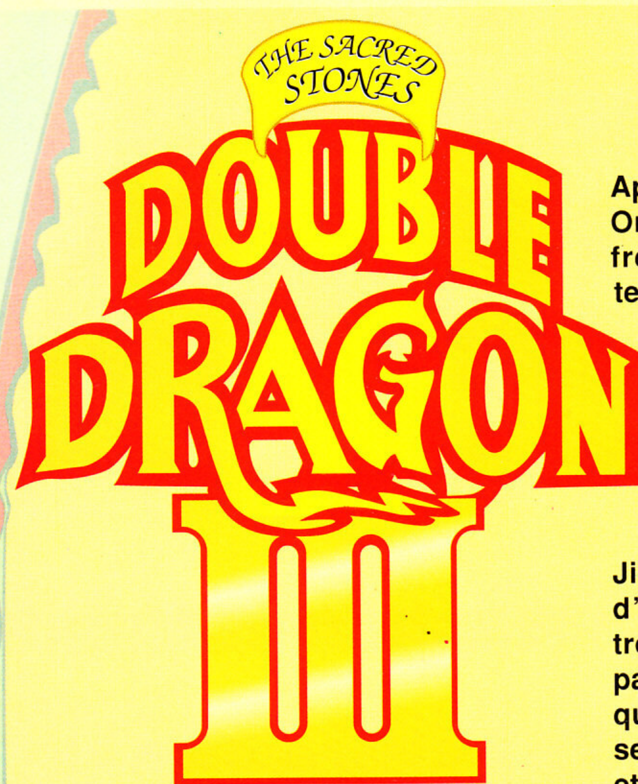
Nom: Gunther Bruylandt
Pays: Belgique
Age: 10 ans
Jeux préférés: TMHT, SMB 1 et 3, Mega Man 2.
Meilleur score: J'ai terminé SMB 1 sans perdre une seule vie ni utilisé une zone de téléportation.
Centres d'intérêts: Le football et jouer avec ma NES.
Ambitions: Devenir un conseiller en jeux Nintendo ou un entraîneur de football.



Nom: Luz Santos Figal
Pays: Espagne
Age: 8 ans
Meilleurs score: J'ai terminé SMB 1 et Mega Man et également le niveau 7 de Tetris.
Centres d'intérêts: Le skate, la danse et les dessins animés.
Ambitions: devenir vendeuse Nintendo!



Nom: Sabine Kaross
Pays: Suisse
Age: 11 ans
Jeux préférés: SMB 1, Probotector et Kid Icarus.
Meilleur scores: J'ai terminé SMB 1.
Centres d'intérêts: Jouer avec ma NES, le cinéma, le ballet, le ping-pong et l'école!
Ambitions: Travailler avec Nintendo.



Il y a un an...

Après que Jimmy et Billy Lee eurent vaincu les Guerriers Ombres Noires, la paix régna pendant un an. Les deux frères se sont concentrés sur l'amélioration de leurs techniques, tout en faisant voeu de ne jamais les utiliser sauf dans des "circonstances exceptionnelles" par exemple, en cas de légitime défense! Malheureusement, ces "circonstances exceptionnelles" pointent à l'horizon... Marion vient d'être kidnappée une fois de plus! Seul le fameux duo peut la sauver!

Jimmy et Billy Lee doivent joindre leurs forces à celles d'un diseur de bonne aventure dénommé Hiruko, et trouver les trois pierres sacrées exigées comme rançon par les kidnappeurs. Mais les pierres sont dispersées aux quatre coins du monde. Alors, chaussez vos bottes de sept lieues, révisez rapidement vos leçons d'arts martiaux et rejoignez Billy et Jimmy dans le voyage le plus excitant qu'ils aient jamais entrepris!

De nouvelles techniques qui décoiffent!

Les guerriers de Double Dragon disposent de toute une variété de techniques étonnantes, dont certaines ont été perfectionnées au cours de multiples années d'expérience et dont les autres ont été découvertes très récemment.



Coup de poing



Coup de pied



Coup de coude



Coup de pied sauté



Coup de genou



Saut périlleux!



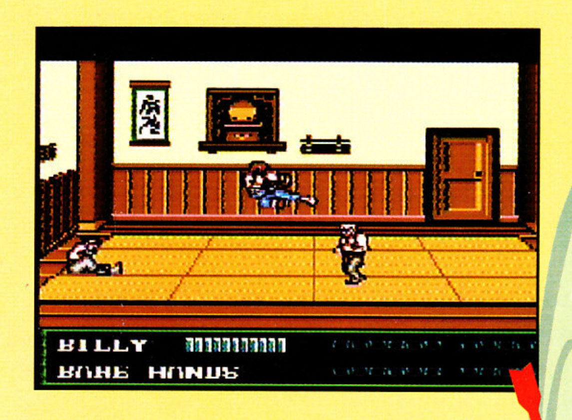
Coup de pied tournoyant (cyclone tournoyant)

Jouez à deux!

"Double Dragon III" offre deux modes de jeu: seul ou à deux en simultané. Il existe même un autre mode qui vous permet de combattre l'autre joueur, quoique vous ne puissiez pas aller très loin dans ce cas! L'un des avantages d'avoir deux joueurs en même temps sur l'écran est de pouvoir doubler la force de votre attaque!

Journal de vo

Niveau 1 -



L'allée

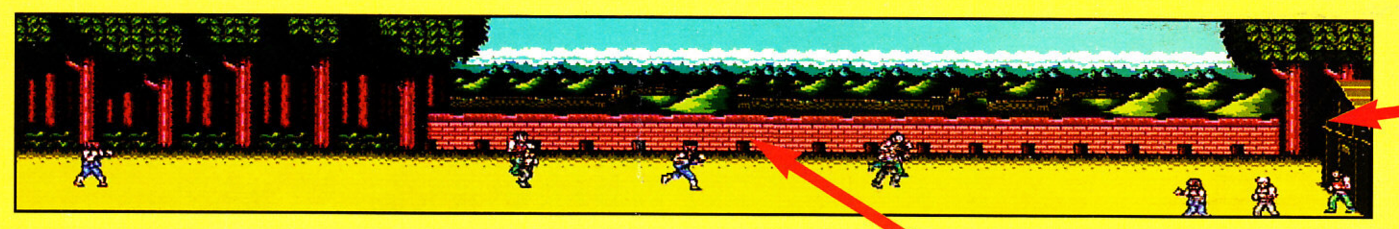
La situation devient encore plus chaude ici avec la bande qui arrive vers vous en groupes de deux. La meilleure tactique est de courir tout le long du chemin jusqu'à l'impasse sur la droite, puis de tourner pour prendre l'ennemi à revers avec des coups de pied sautés et des attaques cyclone. Vous aurez à venir à bout de quelques costauds impitoyables, aussi restez vigilant et ne vous embarquez pas dans un corps à corps... Les coups de pied sont beaucoup plus efficaces! Certains de vos agresseurs peuvent laisser tomber leurs armes, auquel cas vous devez avancer, mais restez sur le pied de guerre et soyez aux aguets pour ne pas être surpris par leur retour.

Le Dojo

L'action commence ici! Votre ami, Brett, a déjà été attiré dans une embuscade dans le dojo, et maintenant des assaillants inconnus arrivent sur vous! Utilisez une combinaison de coups de pied sautés et de coups de poing réguliers pour venir à bout des objets qui surgissent de manière très inattendue, tout en étant très attentif à ne pas perdre trop d'énergie car vous avez encore un long chemin à parcourir! Une fois que vous avez vaincu tous les ennemis, entraînez-vous à quelques-unes des techniques les plus compliquées. Cependant, ne vous attardez pas trop longtemps, N'oubliez pas que l'unique espoir de libération d'une dame repose sur vous!



Niveau 2 - La Chin



La Grande Muraille

Avec la Grande Muraille de Chine comme arrière-plan (spectaculaire!), vous devez utiliser tout votre savoir et votre adresse pour repousser un nouvel assaut. Les combattants Chinois se joignent à leurs compagnons de l'Ouest pour tenter de mettre fin à vos efforts héroïques. Utilisez le Sai que vos adversaires Orientaux ont laissé tomber: il s'avère très efficace pour "faucher" les adversaires.

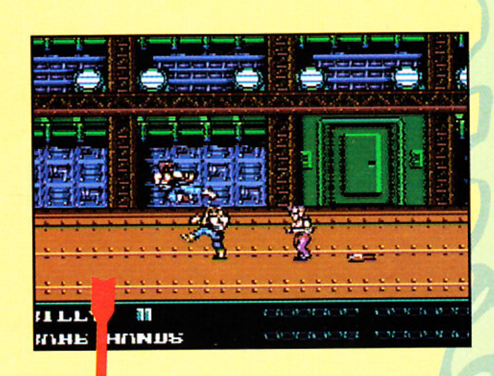


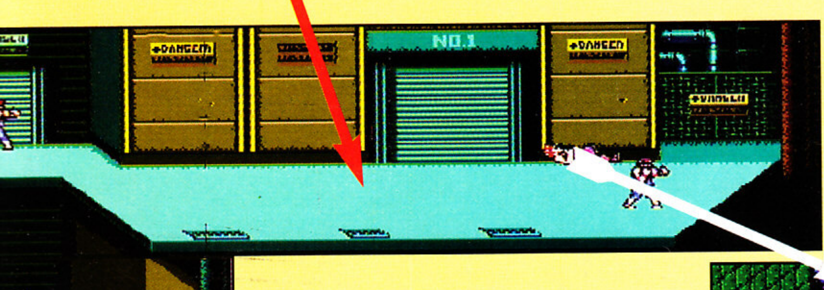
yage de Billy...
L’Amérique



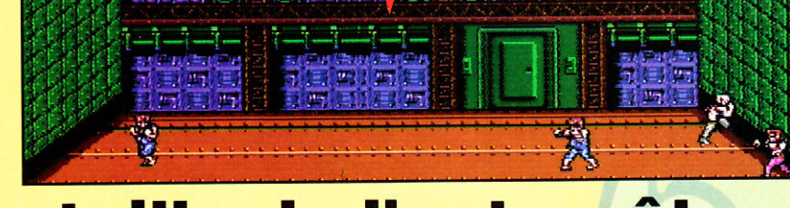
Bataille sur les toits de maisons

Une fois que le combat se termine, prenez l’ascenseur pour monter sur le toit. Eloignez-vous rapidement du bord, et repoussez vos adversaires par une série de coups de pied sautés; essayez ensuite de vous en débarrasser en utilisant les attaques cyclone et les sauts périlleux.









La bataille de l’entrepôt

La fin est proche...
Seules quelques brutes vous séparent de la Chine mais elles ne sont pas disposées à vous laisser passer sans combattre! Si vous survivez au premier groupe d’attaque, un colosse, vêtu d’un blouson à clous, fait son apparition! Vous devez être au meilleur de votre forme pour triompher de cette épreuve — foncez dedans avec un coup de pied sauté et continuez par un coup de pied normal; c’est ainsi que vous obtiendrez les meilleurs résultats. Tenez-vous à l’écart des attaques sautées de votre adversaire sinon il anéantira vos chances de continuer...



Une action très chaude dans la cabane...

Un allié improbable vous attend dans la cabane, mais vous devez d’abord lutter contre ses occupants (pas facile)... C’est seulement après leur défaite que Chin s’identifiera. Avant qu’il ne se joigne à vous ou qu’il ne vous donne l’une des pierres, vous devez lutter contre lui. Si vous calculez bien vos coups de pied sautés, il ne sera pas trop difficile à vaincre mais cela peut prendre un certain temps. Lorsque vous l’aurez finalement maîtrisé, il joindra ses forces aux vôtres pour vous accompagner dans votre voyage au Japon...





Les autres personnages

Comme vous venez de le lire, vous pouvez obtenir que certains de vos adversaires se joignent à votre mission et remplacent, si vous le désirez, Billy ou Jimmy, vos compagnons habituels. Dans ce cas, vous devrez perfectionner leur technique. Chin, le premier personnage, est un expert dans l'art du Kung Fu et il peut donc exécuter des doubles coups de pied dévastateurs ainsi que des uppercuts. Randou, que vous découvrirez plus tard dans la partie, manie l'épée comme personne d'autre, tout en étant également capable d'exécuter des genoux tombés et de réaliser des attaques "round house".

Le voyage continue...

Billy est loin d'avoir terminé son voyage autour du monde. Une fois qu'il s'est frayé un chemin a travers les ninjas du Japon, il se rend en Italie où l'attendent quelques-uns des combattants les plus féroces qu'il ait jamais rencontrés. S'il survit à Rome, il gagnera un voyage pour l'Egypte, mais inutile de prendre votre appareil photo: ce n'est pas un voyage d'agrément! Marion se trouve quelque part au milieu des ruines, mais il y a toute une armée de brutes à combattre avant que vous puissiez arriver jusqu'à elle...



Les précédentes histoires de Double Dragon

A l'origine, "Double Dragon" était basé sur un jeu à succès que l'on trouvait sur les bornes d'arcade. Billy Lee luttait contre son propre frère qui était à la tête des ignobles Guerriers Noirs et avait kidnappé Marion. En plus du jeu normal, il existait également une option vous permettant de vous mesurer avec un ami au cours d'une bataille rapide et frénétique!

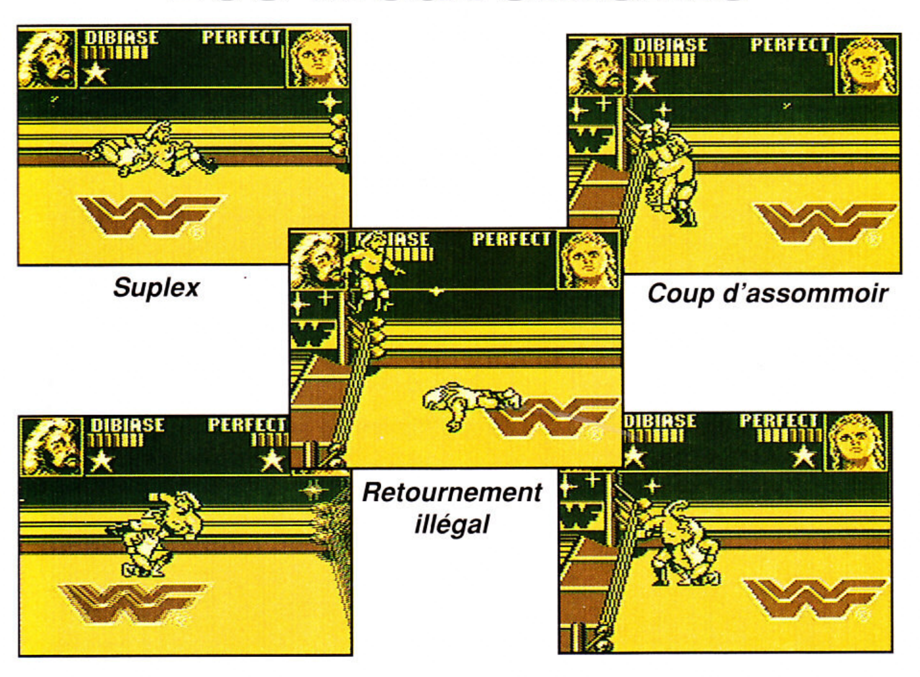
"Double Dragon II" a vu les deux frères faire équipe pour combattre le gang des Guerriers Ombres Noires. L'action simultanée des deux joueurs et les difficultés des différentes missions ont fait le succès de ce superbe jeu!



Le sport favori de l'Amérique arrive sur Game Boy™!

Préparez-vous pour le fin du fin! Voici un nouveau titre pour Game Boy™ ! Une simulation sportive ultra chaude: "WWF Superstars"! Choisissez parmi les cinq lutteurs de renommée internationale et entrez sur le ring pour y vivre un moment intense qui fera réellement monter votre taux d'adrénaline!

Les Mouvements



Suplex

Coup d'assommoir

Retournement illégal

Coup de pied

Prise de tête

Les plaisanteries d'avant le match

La compétition est si acharnée qu'un déferlement de mots précède le match, intensifiant les émotions et les desseins brûlants de chacun des lutteurs! Si vous désirez être couronné champion, vous devez vous conformer à l'usage et répondre du tac au tac!

Les Combattants

Hulk Hogan - Avec ses huit uppercuts puissants et ses vêtements dynamiques, il n'y a aucun doute que Hulkster soit le meilleur lutteur qui ait jamais existé!

Ultimate Warrior - La danse de guerre de ce guerrier est presque aussi spectaculaire que son combat!

Mach King Randy Savage - Savage, ce vrai vétéran du ring, est un adversaire formidable!

Million Dollar Man - On dit que l'argent n'achète pas tout, mais il fait beaucoup pour Ted DeBlase!

Mr Perfect - L'arrogance de Mr Perfect renverse ses adversaires presque autant que ses coups de genou en hauteur et ses coups dans le plexus!



Et le Gagnant est...

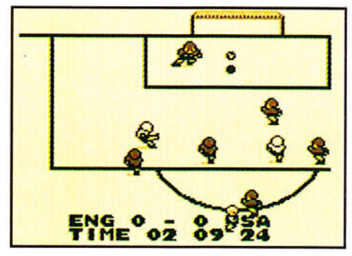
"WWF Superstars" a tout prévu pour recréer de manière authentique le style showbiz du sport américain tout en offrant un jeu de lutte classique comprenant de nombreux mouvements et une action réellement intense. Et si le jeu ne vous offre pas suffisamment d'opposition, vous pouvez toujours vous relier par câble avec un ami pour vivre des moments inoubliables!

Une sensationnelle simulation de football!

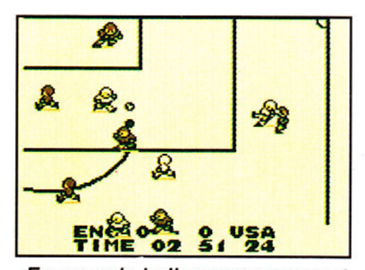
Pour vous aider à célébrer dignement l'arrivée des Championnats Européens de football, voici qu'arrive sur le Game Boy™ un titre qui va vous faire éprouver des frissons de plaisir et vivre les meilleurs moments de ce sport passionnant. Tout au long de la compétition, vous serez au coeur de l'action grâce aux vues aériennes... oui, vraiment, ne manquez pas ce jeu!

Un jeu en deux mi-temps...

"Football International" contient la plupart des éléments du football normal. Vous pouvez choisir votre équipe, sélectionner pour chaque mi-temps une durée qui soit raisonnable et réaliste, et exécuter la plupart des mouvements effectués par vos héros favoris (courir, passer, tirer et même plonger en faisant une tête). Pour ajouter à l'authenticité, vous pouvez aussi rouler de manière théâtrale sur le terrain, en vous tenant la jambe, au moment où un adversaire arrive dans la distance de tir. Vous pourrez, bien évidemment, vous relever dès que vous êtes satisfait de votre petit numéro et obtenir un coup franc!



Tirez à partir d'un angle dans le corner le plus éloigné...



Envoyez le ballon vers un avant qui arrive...



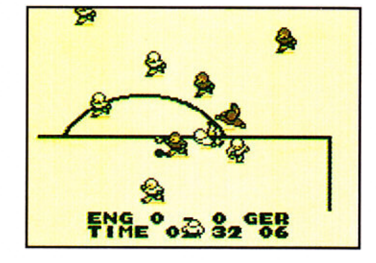
Précipitez-vous sur le ballon...

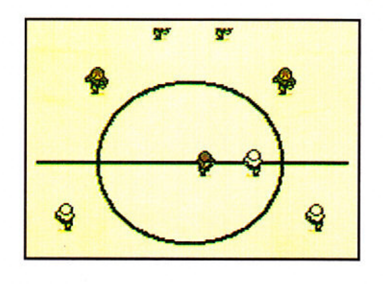
Arbitre, soyez vigilant

Comme nous le savons tous, le foot est un jeu de gentleman joué par des brutes. Un arbitre "oeil de lynx" est donc présent sur le terrain pour signaler les fautes et les hors jeu. Un coup franc est accordé à l'adversaire lorsque l'arbitre décide qu'une faute a été commise et il n'est pas question de discuter: sa décision est définitive.

La partie n'est pas terminée tant que n'a pas retenti le coup de sifflet final

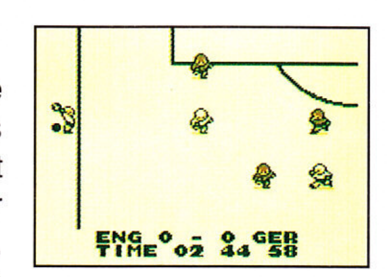
Evidemment, le but est de conduire votre équipe à la victoire, ce que vous réalisez en marquant plus de buts que l'adversaire. Mettre le ballon dans le filet n'est pas aussi facile qu'il semble au premier abord, mais il existe quelques mouvements spéciaux qui devraient vous permettre de prendre l'avantage...





Ils pensent que c'est terminé... C'est maintenant!

"Football International" offre au Game Boy™ une simulation sportive très réussie. Des matches intenses remplis d'une action époustouflante et d'un enthousiasme continu en font un must pour tous les fans du football. Avec le Game Link™, vous pouvez jouer à deux. Vous pouvez vous lancer dans un tournoi international qui mettra à l'épreuve les aptitudes des joueurs mêmes les plus expérimentés. A ne pas manquer!

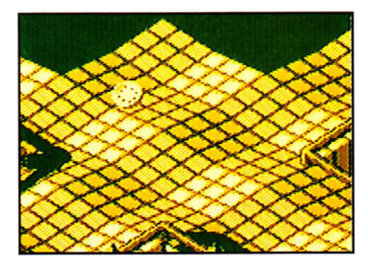




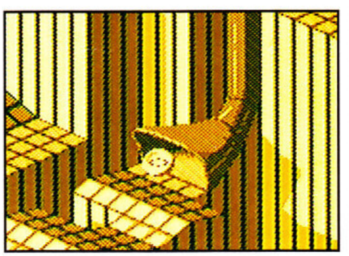
Le labyrinthe de la destruction

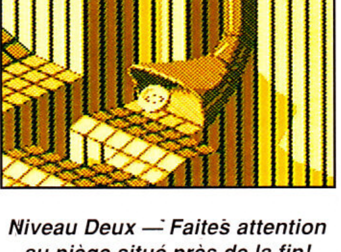
Tenez-vous prêt à faire du rock and roll avec cette version d'arcade absolument incroyable, "Marble Madness". Un graphisme ultra réussi et une action rapide et frénétique sont les principaux ingrédient de ce jeu. Un vrai classique!

Le but de la partie est simplement de guider votre bille à travers de multiples labyrinthes, en évitant les pièges, et de faire de votre mieux pour ne pas sortir du plateau!

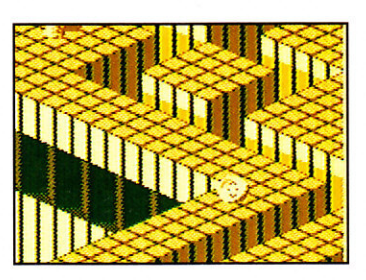


Niveau Un — Vous permet de commencer à jouer de manière très agréable!





Niveau Deux — Faites attention au piège situé près de la fin!



Niveau Trois — Essayez de vous faire porter sur la vague pour bénéficier d'un raccourci!

Survivre à l'épreuve

Heureusement, vous pouvez utiliser certaines astuces pour vous en tirer et éviter les pièges. N'hésitez pas à employer la turbo-charge et tirez dans les labyrinthes en fonçant comme un fou. Mais un problème se pose cependant: si vous ne calculez pas bien un tournant ou un virage, alors vous tombez de l'autre côté!

Les dangers à éviter ne sont pas votre unique préoccupation. Vous devez également respecter une durée limite très stricte; il peut vous en coûter une vie si vous n'arrivez pas vous y conformer.

"Marble Madness" n'est pas seulement une grande démonstration de graphismes fantastiques, mais également un jeu très brillant. Il y a même un mode Game Link™ pour vous donner encore plus de plaisir!

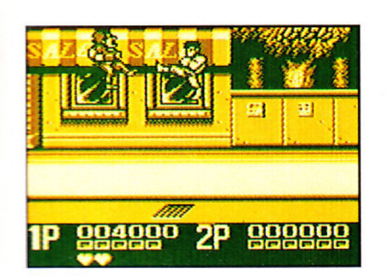


Le Retour de Billy

Une fois que le dynamique duo de "Double Dragon" a réussi à se débarrasser du gang des Ombres noires, les deux frères ont retrouvé une vie paisible. Ils se sont joints à un groupe assez calme, appelé Scorpions et ont affiné leurs techniques de combat dans un environnement plus serein. Mais tout cela, c'était avant que Billy (c'est à dire vous) ait été faussement accusé de meurtre suite à un coup monté... Tout le groupe s'est maintenant ligué contre lui!



Dix missions épuisantes vous attendent pour chercher à prouver votre innocence. Le gang a posté de vrais professionnels à chaque coin de rue pour vous cueillir et vous faire un simulacre de procès. Pour votre défense, vous pouvez utiliser tout un arsenal de prises! (coups de pied en hauteur, coups de genou et crochets aériens). Mais, attention, vos anciens associés ne sont pas là uniquement pour passer le temps.



"Double Dragon II" comprend tous les éléments d'un classique. Des graphismes nets et lumineux, une série impressionnante de nouvelles techniques de combat, une grande profondeur de champ, sans compter une option interactive pour deux joueurs conçue pour vous donner encore plus de plaisir... En un mot, un nouveau jeu passionnant, pour Game Boy™.

Survivrez-vous au défi de Gauntlet?

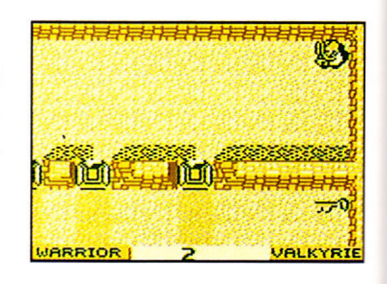
Ce succès d'arcade déjà présent sur NES est maintenant disponible dans une version fantastique monochrome vous offrant tout le suspense de l'original!



Choisissez votre héros parmi les quatre courageux personnages qui ont déjà honoré de leur présence les autres versions de ce grand classique. Chacun d'eux a des aptitudes différentes, et lorsque vous jouez seul, il est probablement plus sage de choisir un personnage équilibré qui soit tout à la fois un expert des armes et de la magie (Walkyrie ou Elf par exemple) plutôt qu'un spécialiste, comme le guerrier ou le sorcier.



Plus d'une centaine de labyrinthes infestés de fantômes vous attendent, chacun d'eux contenant des trésors inconnus et de puissants objets magiques. Vous devez à chaque fois trouver la sortie, mais en surmontant d'abord un grand nombre d'obstacles...



Vous y êtes!

La diversité et la variété des monstres est l'un des aspects les plus intéressants qui rendent "Gauntlet II" si attractif. Les fantômes, lobbers et râleurs habituels sont rejoints par les démons au souffle de feu, les sorciers invisibles et autres "IT" qui obligeront le monstre qui vous touchera à vous montrer le chemin!

La plupart des monstres proviennent de générateurs de monstres: c'est donc un bon plan de vous en débarrasser aussi vite que possible!

Les objets et les sorts

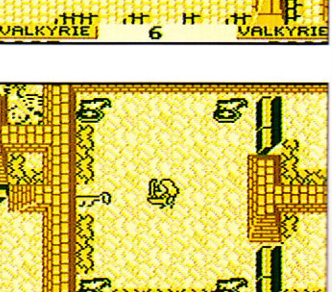
Votre personnage dispose d'une barre de santé qui se réduit à chaque coup reçu. Pour régénérer vos forces, recherchez des vivres mais faites attention de ne pas tirer dessus!

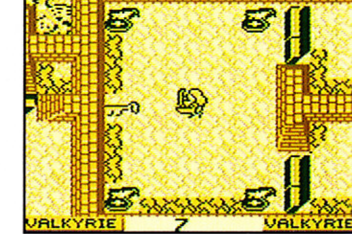
Il existe de nombreux objets magiques à découvrir. Les potions détruisent les monstres autour de vous, leur nombre dépendant de votre pouvoir magique.

Divers power-up sont également disponibles, dont une armure, une super vitesse, des super coups, l'invulnérabilité, des coups détournés et beaucoup d'autres choses! Mais ce n'est pas tout! Dans ce jeu, vos résultats sont annoncés verbalement lorsque vous ramassez un objet (c'est vraiment un résultat!).

Pièges et Transporteurs

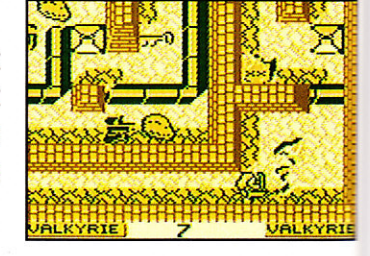
Cependant, tout n'est pas rose et merveilleux. Les derniers niveaux de "Gauntlet II" sont truffés de pièges destructeurs et de cidre empoisonné. Des transporteurs et de faux EXITS ont également été ajoutés pour vous surprendre!





Relevez le défi...

Non seulement "Gauntlet II" est techniquement étonnant, mais c'est aussi un jeu très absorbant et très intéressant. Vous ne regretterez pas le détour!



Emotions Fortes avec l'Avaleur de Fantômes!



Les titres classiques d'arcade de l'ère pré-Mario Bros arrivent maintenant les uns après les autres sur le Game Boy™ ; parmi eux, quoi de plus populaire que l'éternel "Pacman"?

Le thème, autant que le concept, est déjà extrêmement attractif. Pacman a la forme d'un ballon, et doit avaler toutes les pilules qui se trouvent sur l'écran tout en évitant les fantômes implacables! Il y a quatre pilules d'énergie qui permettent à Pacman de dévorer les fantômes... mais pendant un temps assez limité.

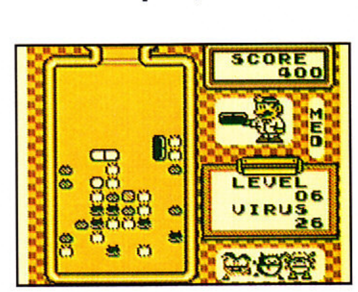
L'idée de ce jeu est simple mais garde tout son attrait même après de nombreuses années. L'action démarre sur un rythme plutôt insouciant mais se réveille ensuite suffisamment pour donner du fil à retordre même aux joueurs les plus expérimentés.

La version Game Boy™ vous permet de vivre l'action de très près. L'écran se déroule; il ne reste pas immobile comme dans la version originale. En résumé, Pacman pour Game Boy™ est le jeu idéal, auquel petits et grands peuvent jouer des heures durant avec beaucoup de plaisir!

La Guerre Bactériologique en Version Portable!

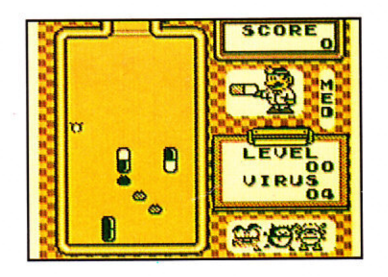


Voici une autre guerre bactériologique entre virus et vitamines! Mais cette fois ci vous la retrouverez sur le Game Boy™! Par bien des aspects, "Dr Mario' est similaire à "Tetris"; cependant, au lieu de former des lignes, vous devez détruire les bacilles sur l'écran en les recouvrant horizontalement ou verticalement de trois vitamines. Celles-ci doivent être de la même forme que les virus; comme vous devez vider un flacon complet, vous avez vraiment du pain sur la planche!

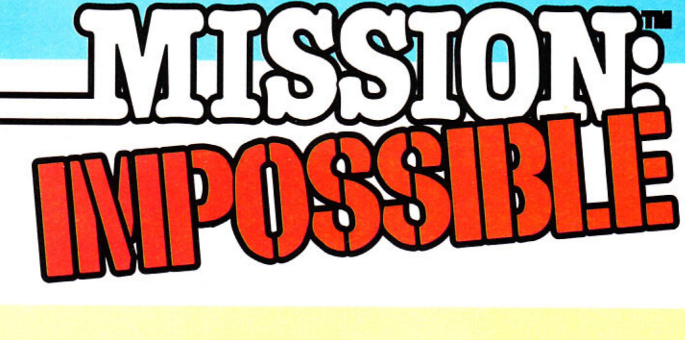


Il existe quelques techniques spéciales qui vous aideront dans votre guerre contre la maladie. Vous pouvez aligner les vitamines pour que la suppression d'une ligne de quatre entraîne la destruction d'une autre ligne. Il est même possible de détruire trois ou quatre lignes à la fois, mais vous devrez vous entrainer sérieusement avant de bien posséder cette technique.

Vous pouvez également jouer à deux, l'un contre l'autre; le gagnant est celui qui vide son écran le premier. Si vous supprimez plusieurs lignes à la fois, des vitamines supplémentaires tombent sur l'écran de l'adversaire. Quel que soit le mode de jeu, si les vitamines débordent, la partie est terminée! "Dr Mario", avec ses différents niveaux d'adresse et son rythme très prenant, mérite d'être très vite découvert!





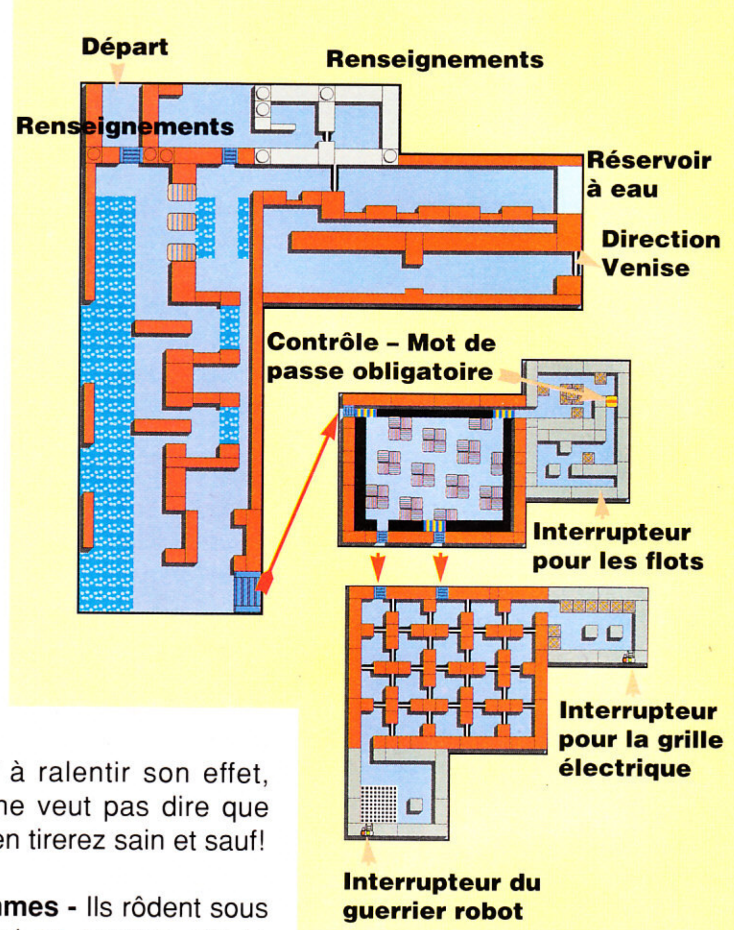


La seconde de nos cartes présente "Mission Impossible" de Palcom. Ce jeu porte bien son nom... Nous continuons à partir de la carte qui se trouvait dans le premier numéro de l'année.

NIVEAU 1-3: L'USINE À VAPEUR

Cette section vous amène à éteindre un certain nombre d'interrupteurs. Dès le départ, frayez-vous un chemin vers la partie en bas et à droite, où vous découvrirez certaines marches. Grimpez, déplacez-vous avec précaution vers la droite et éteignez l'interrupteur. Montez les escaliers vers le sud, dirigez-vous vers le sommet droit de sorte que vous puissiez éteindre le réseau d'interrupteurs électriques, puis allez vers la partie inférieure gauche pour éteindre l'interrupteur du guerrier Robot.

Retournez à la section initiale, dirigez-vous vers le nord, puis traversez la porte de l'est qui se trouve au sommet. Ensuite, frayez-vous un chemin et sortez par la porte qui vous mènera à Venise.



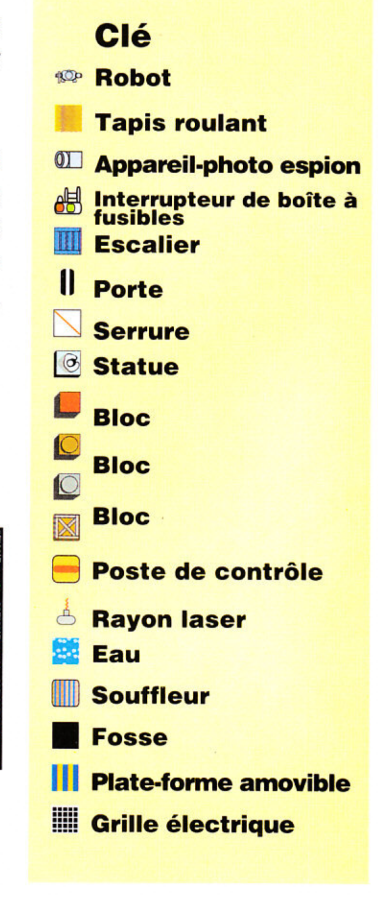
Les Cuisinières à Pression - La vapeur peut sembler inoffensive mais elle peut être très nuisible pour votre santé! Evitez-la lorsqu'elle revient vers vous.

Rayons Laser - A surveiller de très près! Lorsqu'ils se coupent, courez pour les éviter. Soyez patient! Ne tentez pas de les éviter tous en même temps...

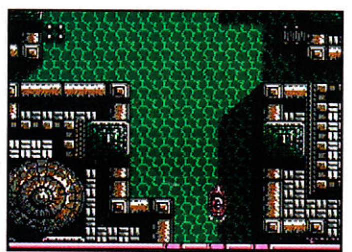
Souffleurs - Ils tentent de vous souffler dans la fosse sans fond qui entoure la pièce. De nouveau, surveillez leur direction, et négociez-les en conséquence. Repousser le souffle peut vous aider à ralentir son effet, mais cela ne veut pas dire que vous vous en tirerez sain et sauf!

Lance-flammes - Ils rôdent sous la grille qui se trouve sur le niveau du double interrupteur. Vous ne pouvez éviter leur souffle brûlant que par un jeu de jambes original!

Les Espions Robots - Vous devez éviter le regard aveuglant des robots, sinon la sécurité sera alertée. Dans ce cas, les agents arrivent sous la forme de Griffes de fer; utilisez les bombes pour en venir à bout.



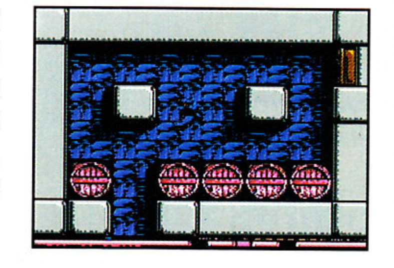
NIVEAU 2 VENISE

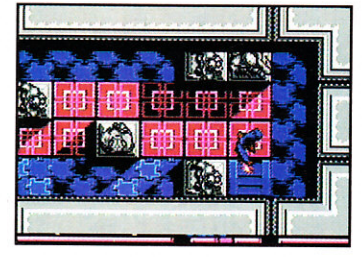


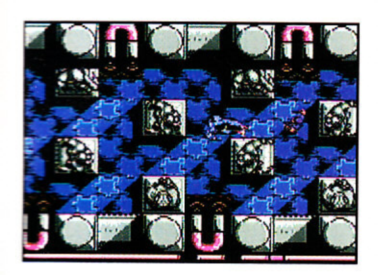
Pour réussir à survivre sur les canaux, vous devez avancer en tirant continuellement. C'est le seul truc à savoir. Si vous heurtez une rampe, faites attention à l'endroit où vous accostez! Lorsque vous arrivez à l'hélicoptère, continuez à aller de gauche à droite et recommencez à tirer rapidement.

NIVEAU 3 - LE TEMPLE DU SPHINX

C'est l'un des niveaux les plus difficiles de "Mission Impossible": il comprend un certain nombre d'épreuves! La première chose que vous devez faire est d'éteindre l'interrupteur situé au nord de la première section, vous détruisez ainsi tous les ennemis qui y ont trouvé refuge. Dirigez-vous ensuite vers l'est, à travers le hall des statues et détruisez-en une à la fin.







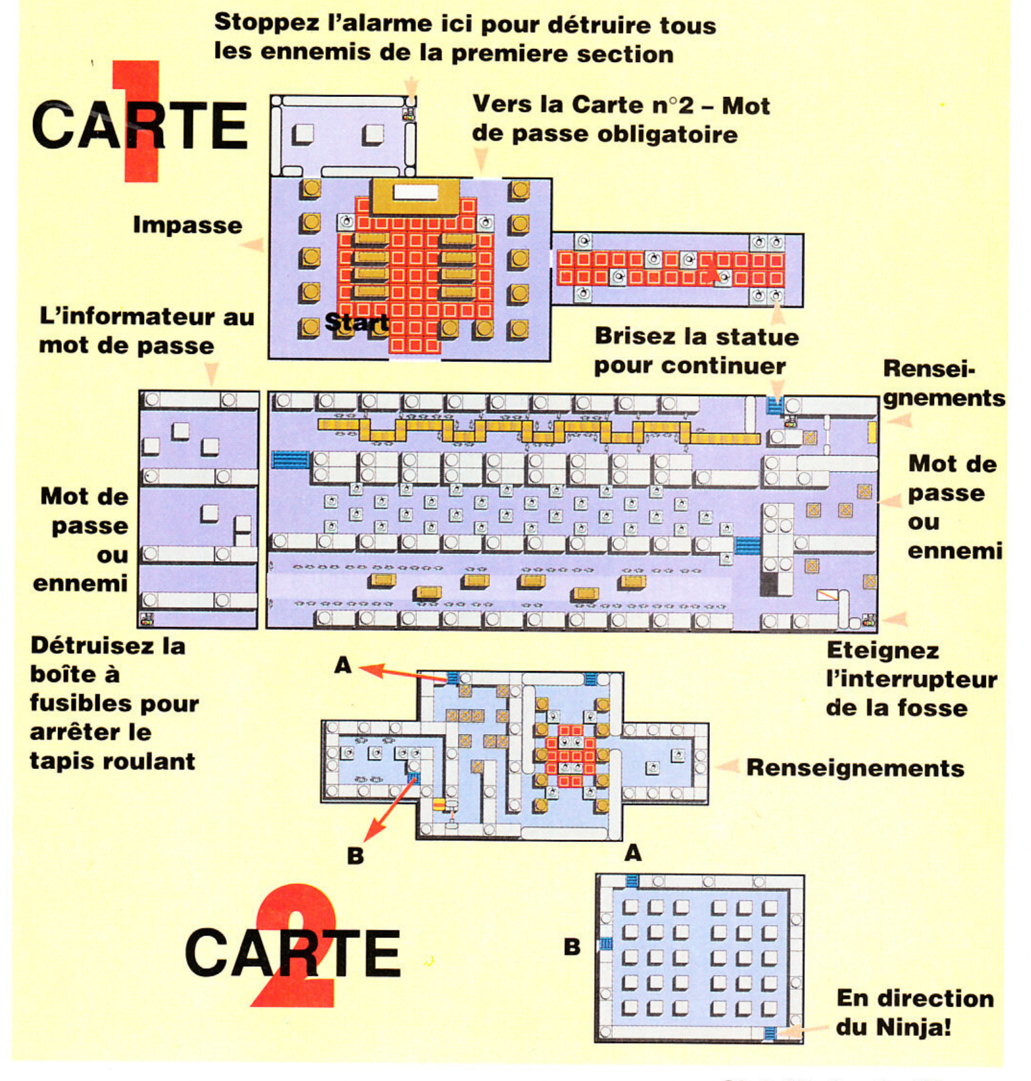
Après cela, vous devez vous attaquer aux robots qui surgissent à divers intervalles. Dirigez-vous vers l'informateur qui doit vous donner le mot de passe, puis grimpez de nouveau. Utilisez Nicholas avec un déguisement, lorsque vous atteignez le niveau suivant et détruisez les deux premiers gardes. Tandis que vous vous frayez un chemin vers la droite, utilisez les boomerangs, qui seront téléportés par les aimants. Grâce à ceux-ci, les projectiles frapperont les gardes plus facilement, mais veillez à ce qu'ils ne vous voient pas. Une fois que vous avez le mot de passe, allez vers le plancher du bas et déplacez-vous vers la gauche. Vous devez vous attaquer aux groupes de robots qui s'y trouvent; utilisez les conseils que nous vous avons donnés sur la manière de les vaincre, sinon votre mission sera vraiment impossible! A la fin de cette section, détruisez la boîte fusibles du tapis roulant, puis retournez vers l'interrupteur de la fosse placé sur la droite, et éteignez-le afin de pouvoir passer. Retournez maintenant à la première section...

Traversez la porte supérieure cette fois-ci, puis frayez-vous un chemin vers la gauche, en chassant tous les ennemis aussi soigneusement que possible. D'autres espions robots vous attendent en haut des escaliers. S'ils vous voient et appellent Iron Claw (Griffe de fer), utilisez Grant pour vous sauver en courant; si vous pouvez les éviter assez longtemps, ils disparaîtront. Ramassez la nourriture et les munitions, puis grimpez les escaliers pour arriver à la confrontation ultime avec le Ninja...

Les Robots du Tapis Roulant - Ces monstres mécaniques vous frappent si vous vous approchez trop près d'eux. Utilisez Grant pour vous faufiler à la première occasion (juste après qu'ils vous aient donné un coup).

Les Robots faucheurs - Utilisez vos poings pour vous attaquer à ce groupe de robots. Dès que vous avez donné un coup, retirez-vous hors de portée de l'adversaire et frappez de nouveau. Cela peut prendre un certain temps mais c'est plus sûr que d'utiliser des bombes... qui partent en éclats!

Le Ninja - Vous devez non seulement détruire le Ninja, mais également éviter que le plancher ne s'écroule. Utilisez Nicholas et travaillez en spirale, en lançant des boomerangs contre le Ninja aussitôt qu'il apparaît. Vous ne pouvez pas détruire ses clones, aussi concentrez-vous sur la cible réelle. Rappelez-vous que vous ne devez pas cesser de vous déplacer!





DES ESPIONS COMME NOUS...

La vie d'un agent secret n'est jamais très facile, surtout s'il vous arrive d'assumer le rôle de Solid Snake. Ce dernier doit subir les attaques sans fin des soldats ennemis ainsi que les hasards des pièges dangereux et les fosses traîtresses. Mais maintenant, vous n'êtes plus seul! Le Club Nintendo vous apporte l'aide dont vous avez besoin!...

Otage

PORTE 2, Silencieux

Hostage

Nourriture

PORTE 1

Munitions

DEPART

Munitions (sommet droit)

'Les hommes en mouvement'

Reservoir à oxygène (sommet droit)

Ascenseur

PREMIER ÉTAGE

Plastic Explosif (sommet gauche)

Information

Mitraillette (en bas a droite)

Gaz Lacrymogène

PAR LA PORTE DEUX

PAR LA PORTE UN

RÉZ DE CHAUSSÉE

Otage

Ascenseur

Otage, Officier

Carte 1

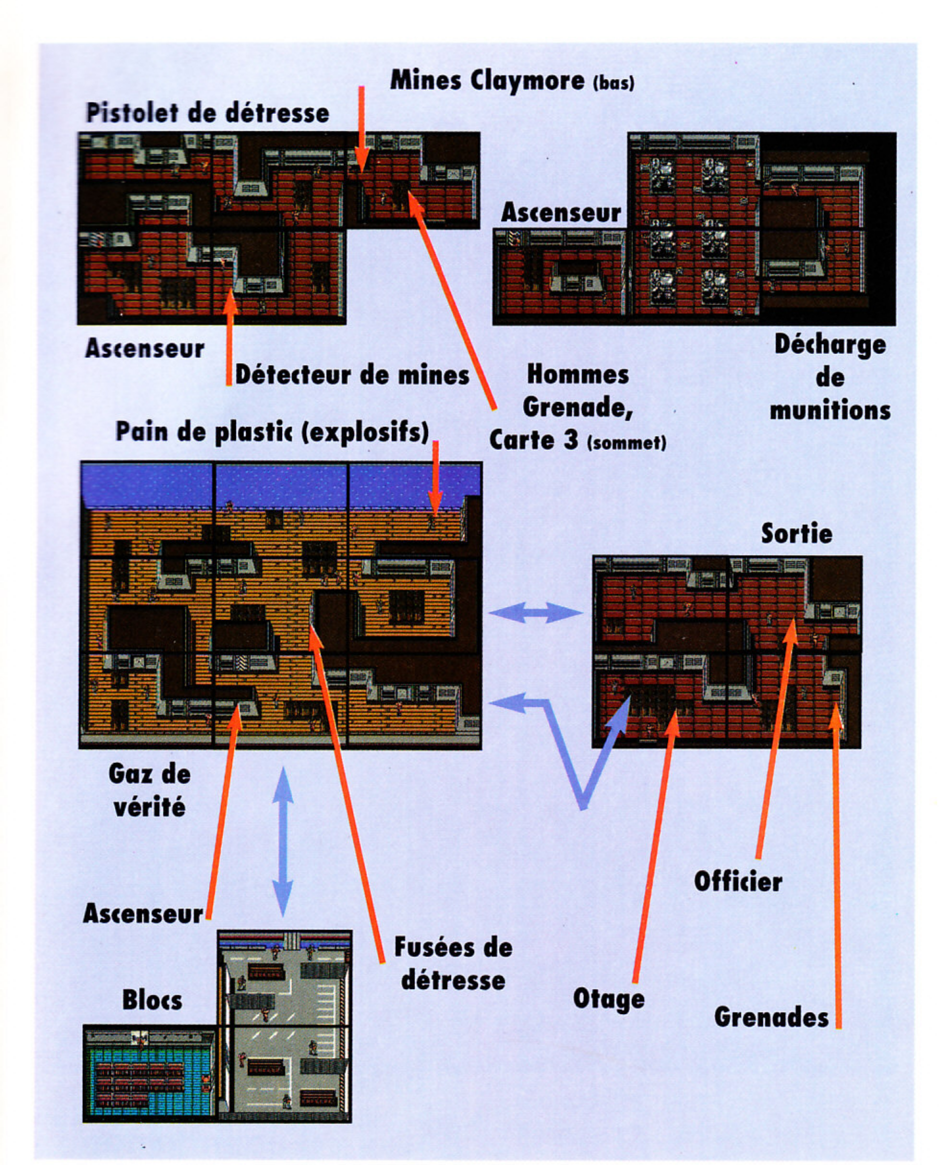
Carte 2

CARTE UN

C'est la carte imprimée dans le dernier numéro, à la différence qu'elle comporte également le second étage. Faites très attention aux Rushing Men près de la fin! Pour entrer dans l'immeuble, pénétrez sur l'écran de la porte 1 par la partie inférieure droite et répondez à l'appel. Une fois que vous êtes à l'intérieur, prenez la carte 1, sortez par la Porte 2 et trouvez le silencieux. Réunissez des munitions et de la nourriture supplémentaires: en plus d'utiliser des réserves normales, vous pouvez aussi réunir des armes et des vivres supplémentaires en exterminant un soldat ennemi à coups de poing. Cela peut prendre un certain nombre d'essais avant d'obtenir l'équipement nécessaire.

Comment vaincre les Hommes en mouvement

Pour commencer, placez-vous à l'extrême droite, puis lorsqu'ils courent vers vous, déplacez-vous vers le mur gauche. Au moment où ils battent en retraite, déplacez-vous vers le centre, lancez quelques grenades et retournez sur la droite pour répéter la même tactique. Lorsque vous êtes à court de grenades, utilisez la mitrailleuse auxiliaire ou le pistolet.



CARTE 2

Avant d'arriver au bateau, vous devez venir à bout des blocs se trouvant en travers d'une porte. Utilisez votre couteau pour le détruire, mais soyez patient cela peut prendre un certain temps!

Pour réussir, vous devez vous faire oublier: ne faites pas une irruption bruyante, faites face à tout ce que vous voyez sinon votre mission sera de courte durée. Ramassez les grenades, le gaz de vérité et les pains de plastic (vous avez besoin du pistolet de détresse avant de pouvoir prendre des fusées). Dirigez-vous ensuite vers la première base, prenez le pistolet de détresse et des mines; et ramassez de la nourriture en allant et venant dans la pièce, puis venez à bout du soldat à mains nues. Il y a de fortes chances que vous deviez faire plusieurs essais avant de réussir, mais vous aurez surtout besoin de bonne nourriture pour vous redonner de l'énergie avant de vous attaquer aux Hommes Grenade.

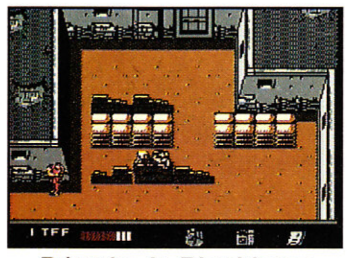
LE COMBAT CONTRE LES HOMMES GRENADE

Combattez le feu avec le feu, ou dans ce cas, les grenades avec les grenades! Continuez à vous déplacer sans arrêt, en vous arrêtant de temps à autre pour lancer une grenade sur l'ennemi. Lorsque vous n'en avez plus, utilisez les pains de plastic et placez-les aussi près que possible (juste au-dessus) des Hommes Grenade.
Lorsque vous les avez vaincus tous les trois, entrez par la porte droite pour obtenir la Carte 3 que vous utiliserez pour dénicher le détecteur de mines. Retournez maintenant au sommet du bateau pour obtenir les fusées avant de descendre vers le second sous-sol où se trouve le Metal Gear 1. Allez vers le tas de munitions et utilisez un pain de plastic comme bombe à retardement et revenez ensuite aussi vite que possible vers "EXIT".

ALERTE A LA MINE !

Sélectionnez le détecteur de mines pour vous permettre de découvrir les mines ! Puis réunissez autant d'objets que possible (vous avez besoin de tout !), et rendez-vous sur l'écran "Destroy Bunker" (détruire le BLOCKHAUS) sur lequel vous ne faites que cela : détruire des blockhaus...Tombez dans le trou, une fois que vous avez vaincu le soldat ennemi puis dirigez-vous à droite sur la section horizontale. Pour détruire les blocs sur ces sections, sélectionnez "Gun" (cela représente les armes) et utilisez un pain de plastic.

Réapprovisionnez vos réservoirs en oxygène, puis utilisez l'ascenseur pour revenir au niveau du terrain. Allez vers le haut de l'écran et entrez par la porte située à gauche pour monter à bord du train...



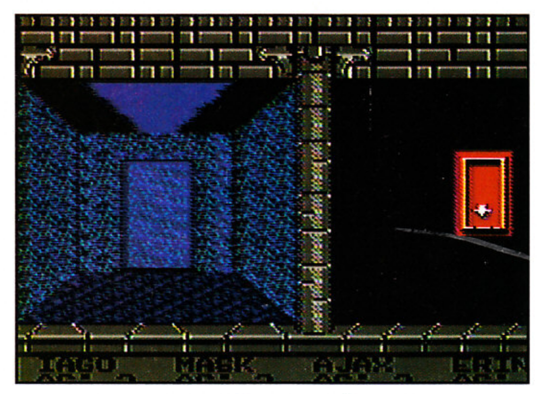
Détruire le Blockhaus

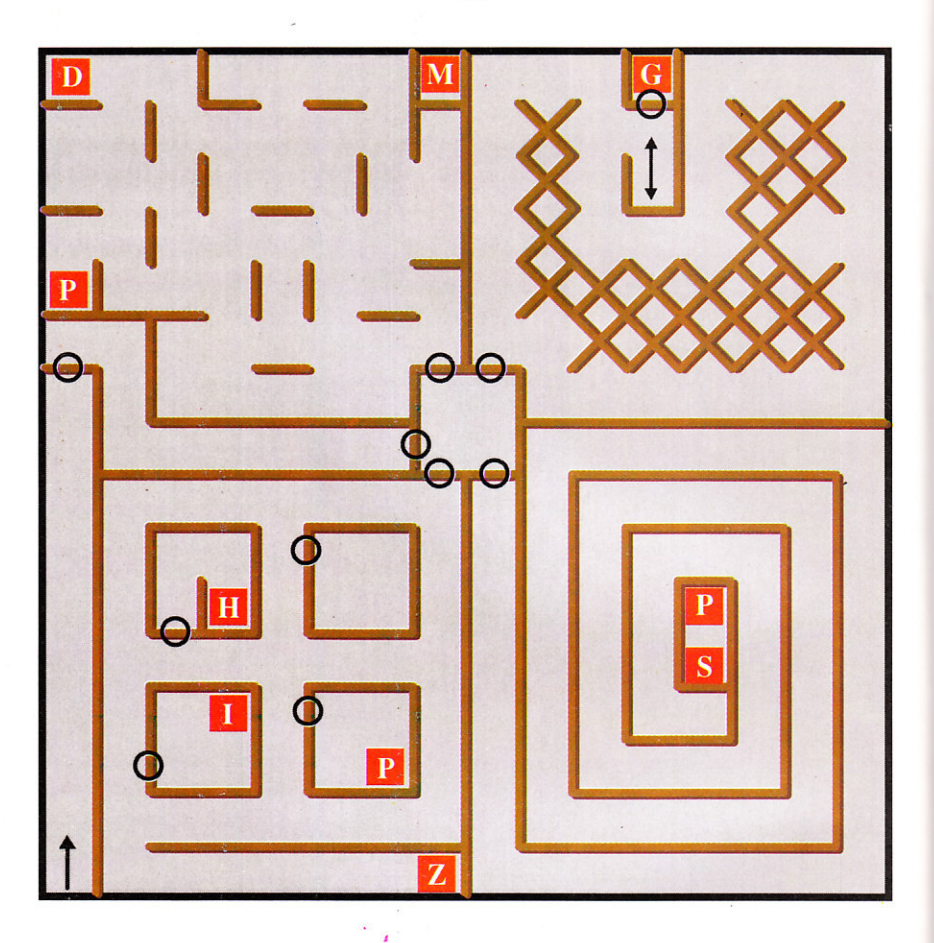
SWORDS and SERPENTS

Ce jeu est une véritable épopée, rempli de rencontres et de confrontations sans fin. Les niveaux sont énormes, et cachent des trésors inconnus ainsi qu'une myriade de monstres magiques...

Formation recommandée

Comme les sorciers peuvent restaurer l'énergie de manière magique, il est préférable de prendre deux d'entre eux et de leur adjoindre un guerrier et un voleur.





Légende des cartes

- D - Oeil de la mort
- P - Point de pression
- G - Clé en or
- M - Bouclier miroir
- H - Sabot de cheval
- X - Piège
- I - Information
- S - Porte secrète
- Z - Tube zoom
- O - Porte

Objets et magies

De nombreux objets ajoutent à la beauté du jeu, la plupart d'entre eux sont nécessaires à votre succès...

Le Cor de Ruby - Vous le trouvez dans le coin inférieur droit du niveau 2 derrière la porte fermée à clé.

La Clé en or - Elle est nécessaire pour ouvrir la porte verrouillée. Elle se trouve également derrière une porte fermée dans le niveau 3; vous ne pouvez l'ouvrir qu'en appuyant sur trois points de pression. Utilisez notre carte pour vous aider dans votre recherche.

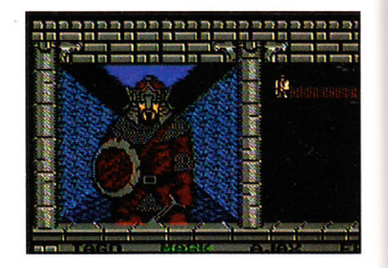
Oeil de la mort - Il est situé dans l'angle supérieur gauche du niveau 3.

Bouclier miroir - Situé au centre du sommet du niveau 3, vous en avez besoin pour obtenir le sort Passwall (passe muraille). Ceci se situe sur le niveau 5...

Force - Elle est située au sommet droit du niveau 4.

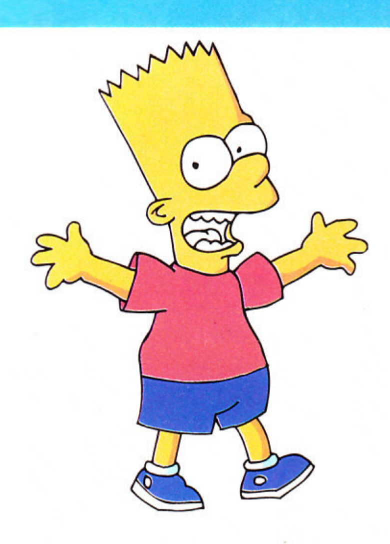
Brouillard de la mort - En bas au centre du niveau 4.

Pour ouvrir les verrous du niveau 4, dirigez-vous vers le sommet gauche, puis vers le sommet droit, puis en bas à gauche et enfin en bas à droite.



Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cédex, France



Bart Simpson Vs The Space Mutants

Pour éliminer l'oiseau, sautez sur le balcon près de lui et lancez en-dessous une bombe cerise. Il part en volant!

Francesco Agnellini
Italie

Power Blade

Les mots de passe pour les différents niveaux...

Section 2: D67B3930
Section 3: K5384JD2
Section 4: 4D8J66BJ
Section 5: 9BJ19FK4

Rene Huttman
Autriche

Burai Fighter Deluxe
(Game Boy™)

Obtenez 100 vies supplémentaires en entrant le mot de passe HGDM!

Mercenary Force
(Game Boy™)

Pour obtenir 50 000 yen dès le début, appuyez sur A, B, Bas et Select simultanément sur l'écran Titre.

Andreas Heitzinger
Autriche

Super Mario Bros. 2

Dès le départ, dans le monde 4-3, faites attention de ne pas tuer Ostro. Au lieu de cela, tenez-vous sur sa droite puis utilisez son oeuf pour voyager!

Gerald Tournier
France

Mega Man 2

Voici un code qui vous mènera directement au Dr Wily! A5-B2-B4-C1-C3-C5-D4-D5-E2

Alexandre Le Moule
France

Super Mario Bros. 3

Pour atteindre la fin de la mini-forteresse du monde 3, prenez la sixième porte à votre disposition sur la droite.

Dominique Deville
France

Castlevania
(Game Boy™)

Dans le monde 2, lorsque vous arrivez à la fin des grands ponts, descendez dans une pièce. Utilisez d'abord la corde qui se trouve sur votre droite, puis celle sur votre gauche, et atteignez une pièce avec des escaliers. Montez sur la quatrième marche et attendez que l'oeil du diable apparaisse, puis frappez-le lorsqu'il arrive sur la troisième marche. Vous verrez s'ouvrir l'entrée d'une pièce secrète!

Roland Pais
France

Gremlins 2

Voici tous les codes:

1-2 BVKF
2-1 DXNH
2-2 CGMW
3-1 NJTD
3-2 ZFPJ
4-1 SHMC
4-2 VLBB
5-1 NXRD

Serge de Goey
Hollande

Nintendo World Cup
(Game Boy™)

Pour jouer Allemagne contre Italie dans les demi-finales, entrez 08613. Pour jouer Allemagne contre Argentine en finale, entrez 01662

Ruddy Merchs
Hollande

Top Gun 2

A la fin du niveau 1, un énorme avion lance des bombes dans votre direction. Pour les détruire, vous devez faire exploser ses quatre réacteurs.

Cedric Agullo
France

Punch Out

Lorsque le Roi Hippo secoue ses épaules et ouvre la bouche, frappez-le sur la tête et frappez son corps à coups de poing sans vous arrêter. Utilisez cette technique jusqu'à ce qu'il rende l'âme!

Xavier Franquet
France

NES

BATMAN
Michael Robertson	3 017 200
Nicolas Vandroogenbroeck	1 320 100
Kristof Vantieghem	952 300
Dries De Love	672 700
Benoit Ballieu	658 600
Olivier Jozeau	409 800
Stephane Bracaval	345 000
Frederic Bouillon	317 300
Andrew Hennuy	154 500

A BOY AND HIS BLOB
Laure Vercruysse	153 150
David Baes	15 263

BUBBLE BOBBLE
Joseph Bordui	2 767 600
Roberto Bonanni	1 907 080
Filippo Manfredi	1 790 000
Thea Smetsers	1 524 200
Caroline De Man	1 516 830
Natalia Castaldini	1 299 000
Christophe Leroy	1 117 780

COBRA TRIANGLE
Gregory Defourny	983 500
Jonathan Giacomelli	479 980

DOUBLE DRAGON
Stephane Bracaval	138 080
Kurt Beyrus	97 650

DOUBLE DRAGON II
Rodrigue Roland	487 120
Ludovic Godefroid	457 350
Michael Braunschmid	284 630
Sebastien Dierickx	162 190
Martijn Pennekamp	151 950
Alessandro Mazzoleni	148 160

DR MARIO
Patrick Chasset	348 800
Francine Ceulemans	135 000
Christelle Charlier	79 480

DUCK HUNT
Arnaud Duchamp	993 500
Andrea Melini	475 500

DUCK TALES™
Marieke Do Groot	18 908 000
Bjorn Bleyens	16 035 000
Elena Favino	14 744 000
Sylvie Peperstraete	13 250 000
Edouardo Sala	13 000 000
Vincenzo Carducci	11 205 000
Michael Feiertag	10 946 000
Simone Pellico	10 350 000
Sebastien Viguie	99 990

GHOSTS N GOBLINS
Martial Rouart	1 081 900
Patrick Van Cappellen	321 800

KICKLE CUBICLE
Patrick Chasset	5 274 400

KUNG FU
Didier Dechesne	1 989 910
Erick Mombaerts	949 200
Johan Devriese	548 090
Valery Goffart	532 030

PAPERBOY
Bert Vanbrabant	78 400

PINBALL
Bertrand Peret	734 980
Cedric Herpoel	488 440
Markus Hatzl	306 953

PINBOT
Louis Letecheur	99 999 999
Markus Mayerhofer	99 999 999
Richard Vervoot	99 999 999
Cindy De Kerf	38 356 200
Richard Godthelp	36 336 030
Jozef Detelder	26 728 200

ROBOCOP
Mattia Tommasone	357 550
Patrick Pickaert	103 646

SUPER MARIO BROS. 3
Philippe Bresson	9 999 990
Jonathan Karamat	9 999 990
Gerard Vestjens	9 999 990
Jamie Mardon	2 330 130
Cedric Lippens	2 194 960
Franz Auer	2 000 000
Sascha Augustin	1 515 880
Markus Erdegger	1 507 950
David Cursio	1 451 230
Andreas & Daniel Pratl	1 415 510
Michael Yip	1 397 040
Martin McCann	1 362 330
Irv Carette	1 350 450
Fabrice Morin	1 325 930
Pascal Weber	1 310 160
Alex Gibbons	1 309 150
Emma O Shea	1 284 490
Vittorio Meli	1 279 530
Gianny Marsoulle	1 276 250
Sebastien S'Tangers	1 077 460
Fulvio Branciamore	910 050

SNAKE RATTLE 'N ROLL
Emmanuel Pettini	999 700
Thomas Hermant	977 650
Thijs Van Aerde	977 200
Patrick Turner	965 900
Oliver Holzl	936 700
Filippo Manfredi	695 600
Rene Huttman	645 900
Diego Santini	494 300

SUPER MARIO LAND
Remy Lefranc	999 999
Daniel Lombart	999 999
Nico De Kuiper	999 999
Puria Ordubadi	999 999
Aymeric Parendel	999 999
Tom Dumon	900 000
Christian Haumer	782 500
Gregory Verhulst	734 390

TETRIS
Mattias De Moor	999 999
Florian Heriot	999 999
Michael Josling	999 999
Sebastien Marandel	999 999
Pascal Marion	999 999
Arnaud Nicolas	999 999
Simon Sourigon	999 999
Mathieu Tremolet	999 999
Arnaud Wyers	999 999

GAME BOY

BATMAN
Robert Marshall	478020
Andries Boersma	450 740
Pierre Sailliez	410 440
Gregory Verhulst	336 600

DR MARIO
Brecht Muyttens	16 300

DUCK TALES™
Dagmar Rachbauer	11 113 000

FORTRESS OF FEAR
Aitor Lopez	65 450

GOLF
Jose Alonso	-21

TETRIS
Stefan Wohlschlager	434 732
Malcom Busfield	431 297
Puria Ordubadi	342 000
Jan Bosshard	320 434
Gert Schnider	318 913
Everhard Hofland	318 680
Damien Michot	313 229
Olivier Coyette	248 621
Francesco Anaclerico	220 579
Nicolas Ginoux	218 980

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les atouts de votre côté vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, car nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmés. Pourquoi ne pas comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

Top Dix



Ce règne finira-t-il un jour? A travers l'Europe toute entière, les possesseurs de NES et de Game Boy™ sont tous fous de Mario. Quel titre osera le détrôner...

Les gagnants du TOP DIX NES sont:

Dominique GENTE
Michel VALETTE
Cédric PERRON
Nicolas PORTRON
Aurélien CAUCHON
Nicolas FOURNIER
David CLEMENT

Le Top Dix - NES

1 Super Mario Bros. 3
2 Batman
3 Super Mario Bros. 2
4 Super Mario Bros.
5 Double Dragon II
6 Disney's Duck Tales™
7 Zelda II – The Adventure of Link
8 Gremlins 2
9 The Legend of Zelda
10 Teenage Mutant Hero Turtles

Top des 5 meilleurs jeux - Game Boy™

1 Super Mario Land
2 Duck Tales™
3 Castlevania
4 Dr Mario
5 The Simpsons

Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP14,
95311 Cergy Pontoise
Cédex,
France.

Je voudrais vous faire part de quelques remarques... les messages qui apparaissent au cours des jeux sont en anglais...

La popularité des jeux ne justifierait-elle pas la création de cassettes en bon vieux français?

Ensuite, pourquoi ne pas donner la solution étape par etape dans les notices qui accompagnent les jeux?

Jocelyne BARTHOMEUF - Caluire (Rhône)

En effet, beaucoup de jeux, à notre grand regret, n'ont pas encore été traduits. Nous faisons notre possible pour que tous les textes des jeux soient en français. Ainsi, quelques logiciels tels que Shadowgate, les Chevaliers du Zodiaque, Dragon Ball, etc... le sont déjà.

Pour les notices, il serait dommage que le consommateur qui a acheté un jeu pour le plaisir de la découverte et de la recherche termine la cassette en quelques heures en lisant le livret qui lui donnerait toutes les solutions. Certains clients seraient très déçus. C'est pourquoi il existe un Service Consommateur au téléphone, et un Service 3615 NINTENDO sur Minitel qui renseignent les personnes bloquées sur les jeux.

C'est également la raison d'être du guide stratégique à sortira cet été, et qui sera une véritable mine de Trucs et Astuces sur nos jeux.

...Je tiens à vous dire que les conseillers NINTENDO au (16) 1-34 64 77 55 sont ultra méga giga démentiellement sympas, tandis que chez Sega, j'ai appelé 2 fois, et çà me suffira: le mec qui répond est à deux doigts de nous engueuler.

Patrice PONT - Villefranche (Rhône)

Merci Patrice de la part de tous nos conseillers. Ce compliment leur va droit au coeur, car leur travail est très éprouvant surtout quand on sait que tout en répondant sur un jeu, ils s'évertuent à en tester un autre qui leur donne souvent du fil à retordre, et qu'il leur faut malgré tout garder leur sang froid et rester courtois. Un tour de force parfois!

Moi, j'habite dans un bled près d'Argentan, qui, avec ses 500 habitants, n'a pas la prétention d'attirer le camion du Super Tour.

Cependant nous autres cultivateurs, on a beau avoir de la glaize collée à nos bottes, on n'en est pas moins friands des jeux NINTENDO! Aussi, j'aimerais connaître l'itinéraire du Tour pour le rencontrer quand il passera dans mon coin, et tenter ma chance au concours.

Fernand DUBOUT - Menil gondouin (Orne)

Nous sommes ravis de savoir que Nintendo soulève d'enthousiasme les fins-fonds de la campagne française!

Il est effectivement impossible au Super Tour de passer dans toutes les villes de France cette année. Cependant, il sera reconduit les années suivantes avec un itinéraire différent, et chacun peut nourrir l'espoir qu'il passera dans sa région.

Malheureusement, nous ne pouvons vous communiquer l'itinéraire du Tour que deux mois à l'avance à cause des nombreux changements dont il fait l'objet.

Votre région n'étant pas prévue dans les deux prochains mois, nous vous conseillons de taper 3615 NINTENDO, rubrique TOU pour connaître au jour le jour l'itinéraire confirmé du Super Tour.

Je suis un vieux Birbe de 61 ans qui, par la faute d'un de ses 9 petits enfants, a attrapé le virus de la console... J'ai maintenant 8 logiciels.... Je me suis laissé dire qu'il existait, au Japon, une console 16 Bits avec une définition formidable. Est-elle disponible en France et avec quels logiciels?...

On devrait pouvoir souscrire un contrat d'entretien pour les chaussures car ma femme se plaint que je ne cesse de frotter le parquet; sans compter les éclats de rire, que je sois seul ou avec mes petits enfants, lorsque je me fais piéger. Un grand merci à l'équipe de MARIO qui m'a permis de prendre de bons moments avant de crever (je ne suis pas pressé).

Je ne comprends pas que certains parents ne veulent pas de la console de crainte des études car j'ai petit fils de 9 ans qui était en retard en classe et qui est maintenant premier dpuis qu'il a une console...

Camille MANDIN - St Amant de Boixe (Charente)

Cher sexagénaire,

Nos compliments pour vos nombreux printemps et votre joie de vivre! Votre enthousiasme nous prouve que Mario, c'est encore mieux que Tintin puisqu'il a réussi à se faire des enthousiastes de 3 à 90 ans!

En effet, il existe une console 16 Bits qui sort en France en mai 92. C'est une machine géniale. Plus puissante et plus performante que la 8 bits, elle allie une technologie de pointe et des performances uniques qui font de la SUPER NINTENDO une console résolument novatrice et sans égale. Elle sera vendue en coffret avec la cassette de SUPER MARIO BROS IV. En même temps sortiront les premiéres cassettes adaptables à la Super Nintendo comme SUPER TENNIS, SUPER SOCCER, R-TYPE, et F-ZERO.

Ce que vous nous dites sur l'amélioraton du niveau scolaire de votre petit-fils depuis qu'il joue sur une console confirme les résultats de nombreuses enquêtes faites par des professionnnels dans des écoles tout d'abord, mais aussi dans des hôpitaux et des maisons de retraite où il s'avère que l'intérêt du jeu prolonge l'intérêt de la vie et permet d'oublier la souffrance de la maladie ou les vicissitudes de la vieillesse.

J'ai un ami qui avait une console Sega. Alors je l'ai invité à faire une partie sur ma console Nintendo et alors, incroyable! Une semaine après, il me dit, j'ai vendu ma Sega et nous sommes partis acheter une console Nintendo. Et maintenant il en est mordu et ce n'est pas le seul...

Daniel PIGEOT - Rochefort (Charente-Maritime)

Nous sommes flattés du choix judicieux de ton ami! Ce qui prouve bien qu'on ne peut pas longtemps passer à côté des bonnes choses de la vie! Tôt ou tard, on y vient, et on se demande pourquoi on a tant tardé.

Mais je suis sûr que tu le mettre à la page vite fait, et qu'à vous deux, vous allez passer des moments inoubliables!

Cela fait à peu près un an que j'ai la NES et nous sommes 4 dans la famille (pour une NES et une télé) et bien sûr toute la famille veut jouer à la console ou regarder la télé, et à cause de çà, on se dispute, mon père est tétrisé, ma soeur est Zeldalisée, ma mère linkousée, et moi mariorisé. Cela ne peut plus durer, mais on aime tellement jouer à la console Nintendo!

Nicolas DOUX - Chrenton-Pouilly/Loire (Nièvre)

Cher Mariorisé,

Hé bé! Vous voilà bien, tous Nintendomaniaquisés!

Je ne vois que deux solutions: faire faire des petits à votre équipement, ou apprendre la patience à la queue leu-leu!

Merci de ta gentille lettre et de ton humour!

